



Don't Reupload
to other sites.



/// 머리말 ///

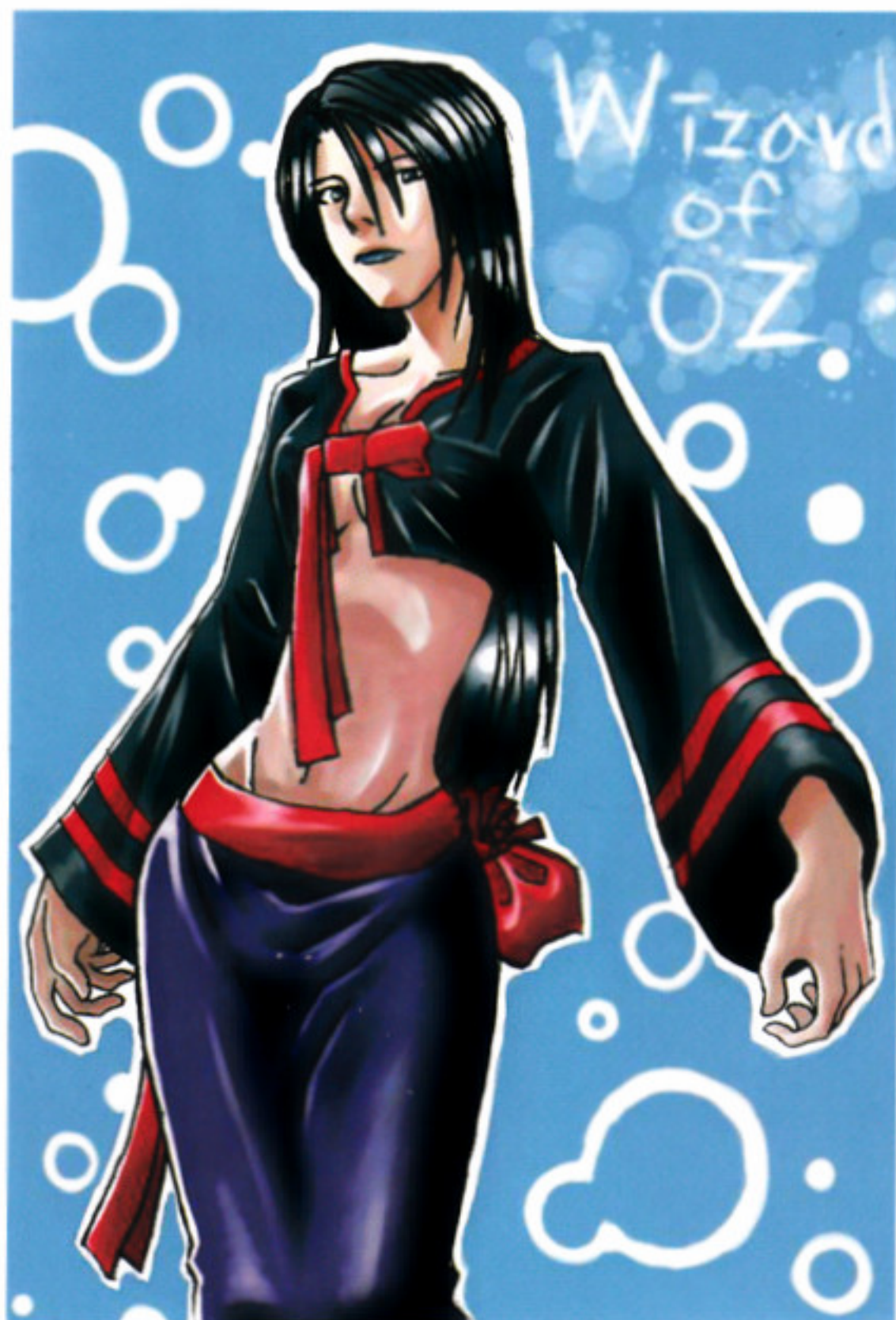
첫 페이지에 실릴 글이지만 모든 작업을 끝낸 뒤 마무리하며 쓰는 글입니다. 책 작업을 하는 기간에 여러 일들이 있어서 심적으로 부담이 많이 됐었는데 이렇게 다 마무리하고 보니까 굉장히 홀가분한 마음입니다.

이번 책을 작업하면서 오히려 저 자신이 더 공부가 많이 된 느낌입니다. 알고 있었던 것들이 작업하면서 이런 부분은 틀렸었구나... 하는 부분도 많았고 그래서 책을 보실 분들께 좀 더 정확한 정보를 전달하기 위해 더 공부했던 것 같습니다.

그림 실력은 재능의 여부를 떠나 의자에 얼마나 엉덩이를 오래 붙여두었는가가 중요한 것 같습니다. 이렇게 꾸준히 그림을 그리기 위해서는 그림에 대한 지속적인 흥미가 있어야 합니다. 예전부터 크로키나 모작 등, 다양한 그림 공부법들이 공유되어 왔지만 단순한 실력 향상을 위한 그림 연습은 지루하거나 고통을 수반하는 경우가 많습니다.

따라서 초심자라면 이런 방법보단 조금 더 자신이 그림에 대한 흥미를 지속시킬 수 있도록 항상 그림을 그리는 일이 즐거운 일이 되어야 합니다. 그러므로 그림 실력이나 연습에 너무 얽매이지 말고 자신이 좋아하는 그림, 좋아하는 소재를 즐겁게 그려봅시다!

이랬던 사람도

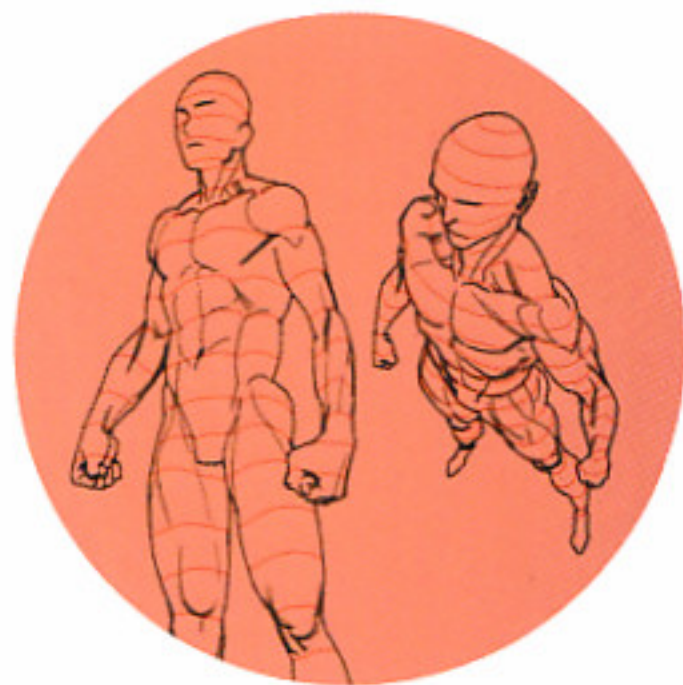
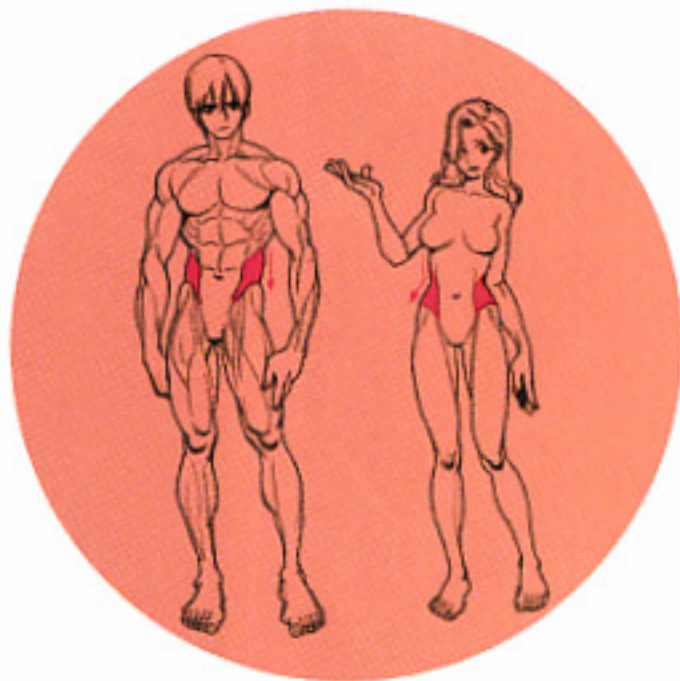


꾸준히 한다면 실력은 늘기 마련입니다.



CONTENTS

Part 01	포토샵 기초	10
기초	선 긋는 법	13
	입체 표현	14
	자가 체크하기	16
	브러시	17
Part 02	눈	20
머리	코	22
	입	24
	귀	26
	홍채유돌근	27
	얼굴	28
	헤어스타일	32
Part 03	남자 상체	38
상체	여자 상체	42
	남자와 여자 몸의 차이	44
	남성의 상체를 그리는 순서	46
	여성의 상체를 그리는 순서	47
	가슴과 어깨	48
	여성의 가슴	54
	몸통	57
	외복사근과 전거근	58
	전거근과 광배근	59
	승모근	60
	광배근	61
	팔	62
	손	66
	손 그리기	68



Part 04 하체

하체를 그리는 순서에 대해서	76
남자와 여자 하체의 차이점	77
골반	78
허벅지	80
무릎	83
엉덩이	85
발	88

Part 05 전신

인체의 도형화	92
인체의 비율	95
투시	104
무게중심	108
체형과 데포르메	112

Part 06 의상

옷주름의 종류	118
재봉선의 효과	133

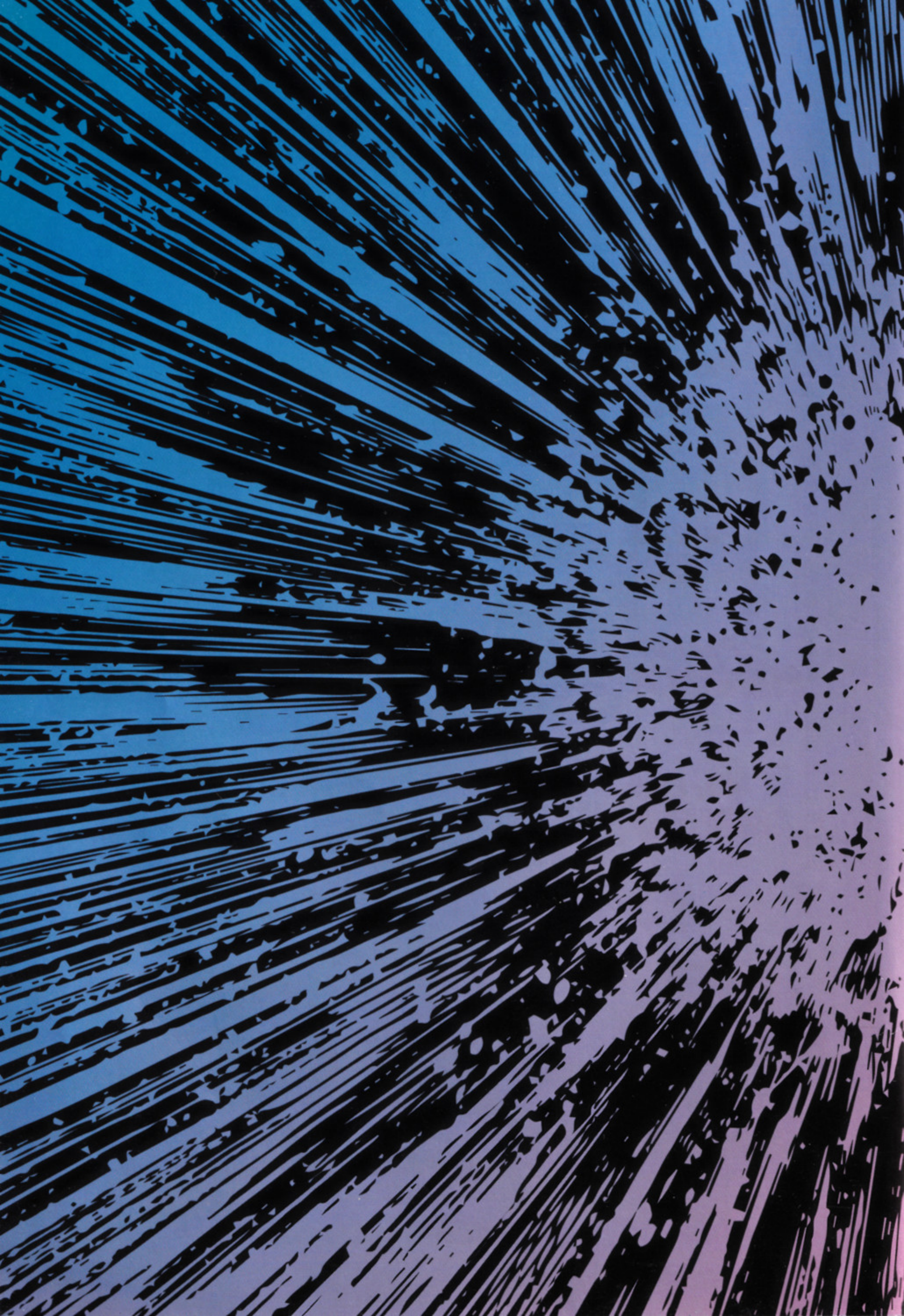
Part 07 연습해보기

남성 그리기	138
달리는 자세	142
역동적인 자세	146
펀치	151

Part 08 튜토리얼

캐주얼 남자 소녀 그리기	160
기계 팔 소녀	168
마족 불한당	176
공상과학 용기사	182
OVERDRIVE	189





PART 01 /

기초

[포토샵 기초]

상단 메뉴

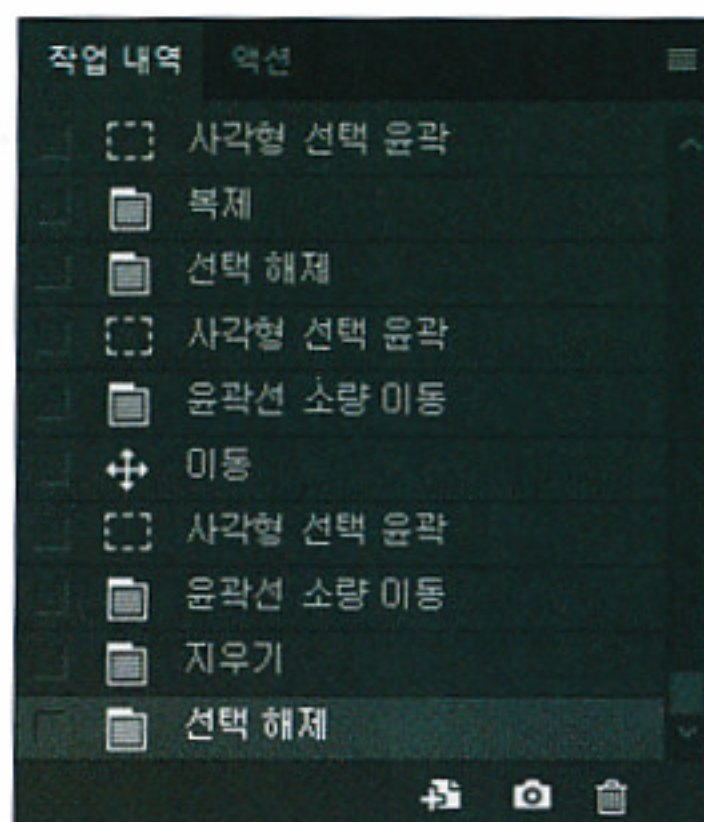
Ps 파일(F) 편집(E) 이미지(I) 레이어(L) 문자(Y) 선택(S) 필터(T) 3D(D) 보기(V) 창(W) 도움말(H)

포토샵의 기본 메뉴입니다. 문서 사이즈, 필터, 레이어 효과 등 전체적인 문서를 관리합니다.

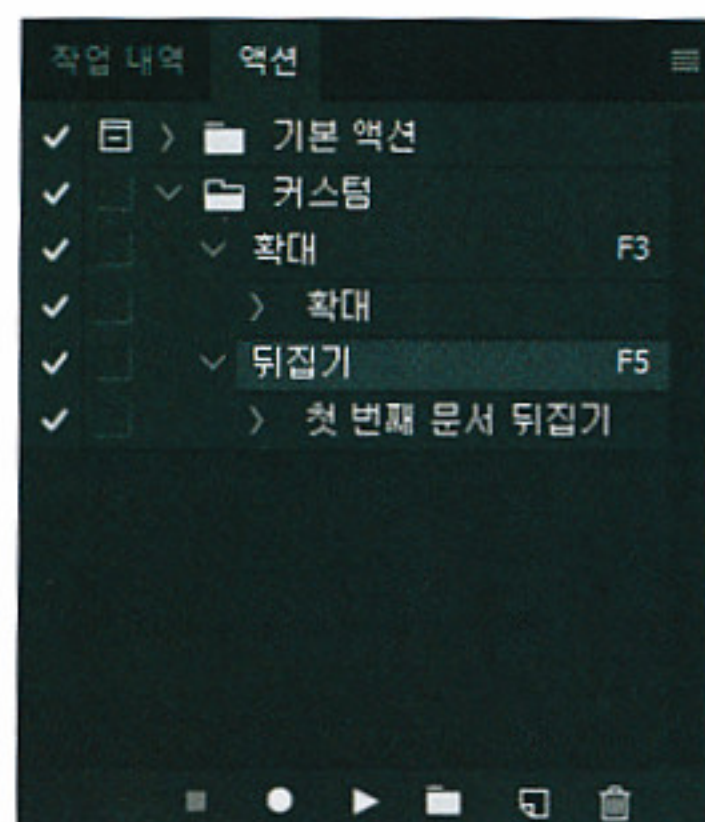
좌측 도구 모음

좌측 메뉴는
직, 간접적으로
그림을 그리는 데
쓰이는 도구들의
모음입니다.

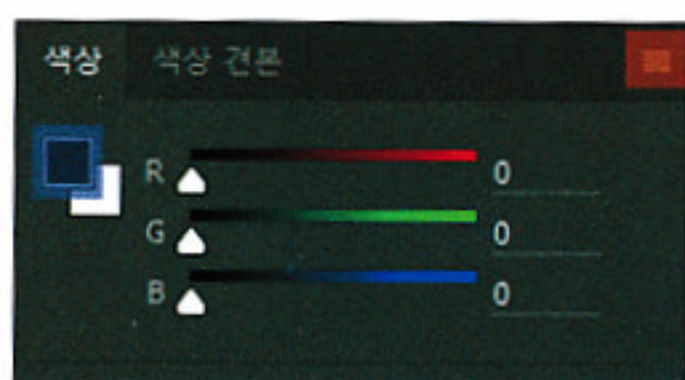
우하단에
세모 표시가
되어있는
아이콘을
길게 클릭하면
다른 툴을
선택할 수
있습니다.



작업 내역 창
현재 캔버스에서 작업 내역이
기록되는 창입니다.
수정할 것이 있거나
되돌리고 싶은 지점으로
돌아갈 수 있습니다.



액션 창
일일이 실행하기 번거로운
작업을 액션으로 묶어
간편하게 실행할 수 있습니다.
하단의 녹화 버튼을 눌러
취향에 맞게 액션을
만들 수 있습니다.

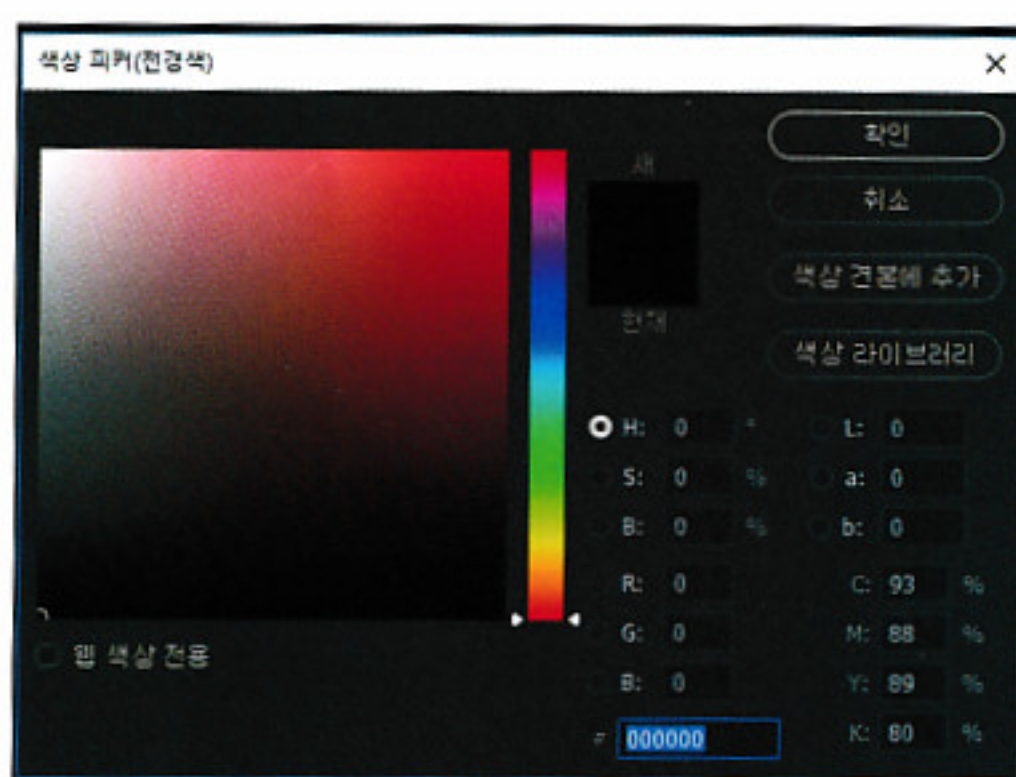


색상 창
브러시에 쓰일 색상을 정하는 창입니다.

- 색조 육면체
- 밝기 육면체
- 회색 음영 슬라이더
- RGB 슬라이더
- ✓ HSB 슬라이더
- CMYK 슬라이더
- Lab 슬라이더
- 웹 색상 슬라이더
- 색상을 HTML로 복사
- 색상의 16진수 코드 복사
- RGB 스펙트럼
- ✓ CMYK 스펙트럼
- 회색 음영 경사도
- 현재 색상
- 웹에 적합한 경사도 만들기
- 달기
- 웹 그룹 달기

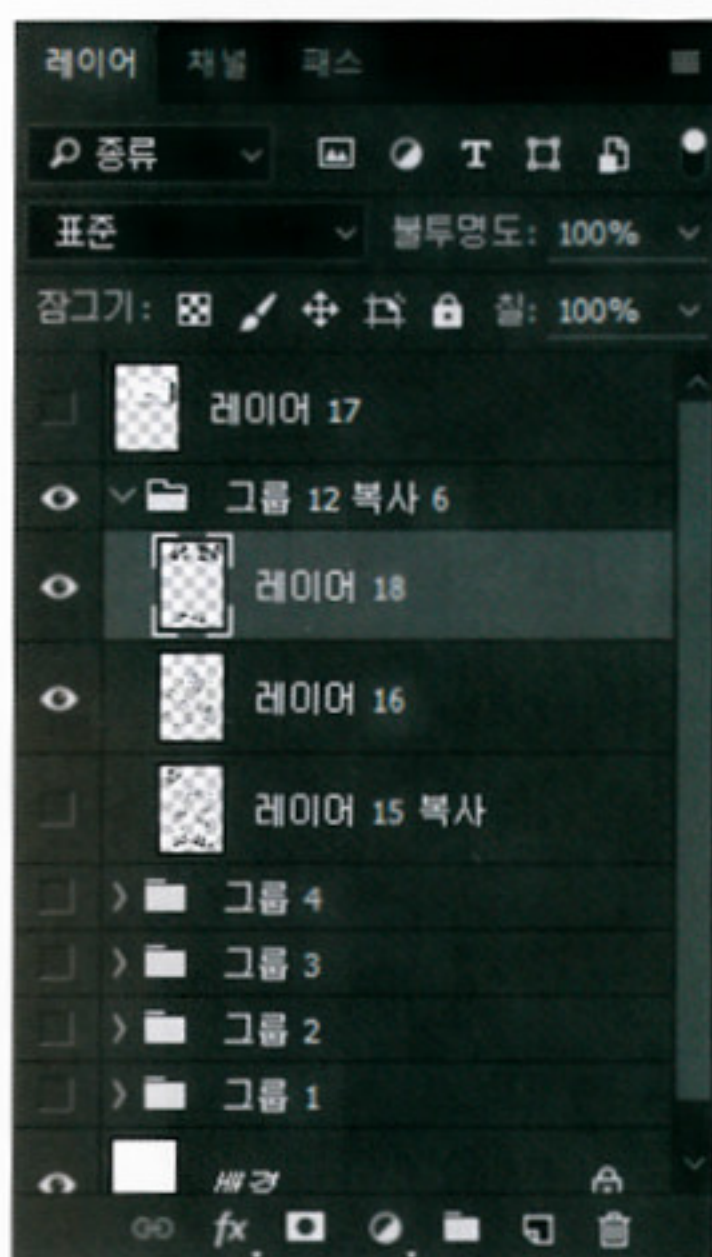
우측 버튼을 누르면
좌측과 같은 메뉴가
나옵니다.

이 창에서 본인의
취향에 맞는
슬라이더를 골라서
사용하면 됩니다.

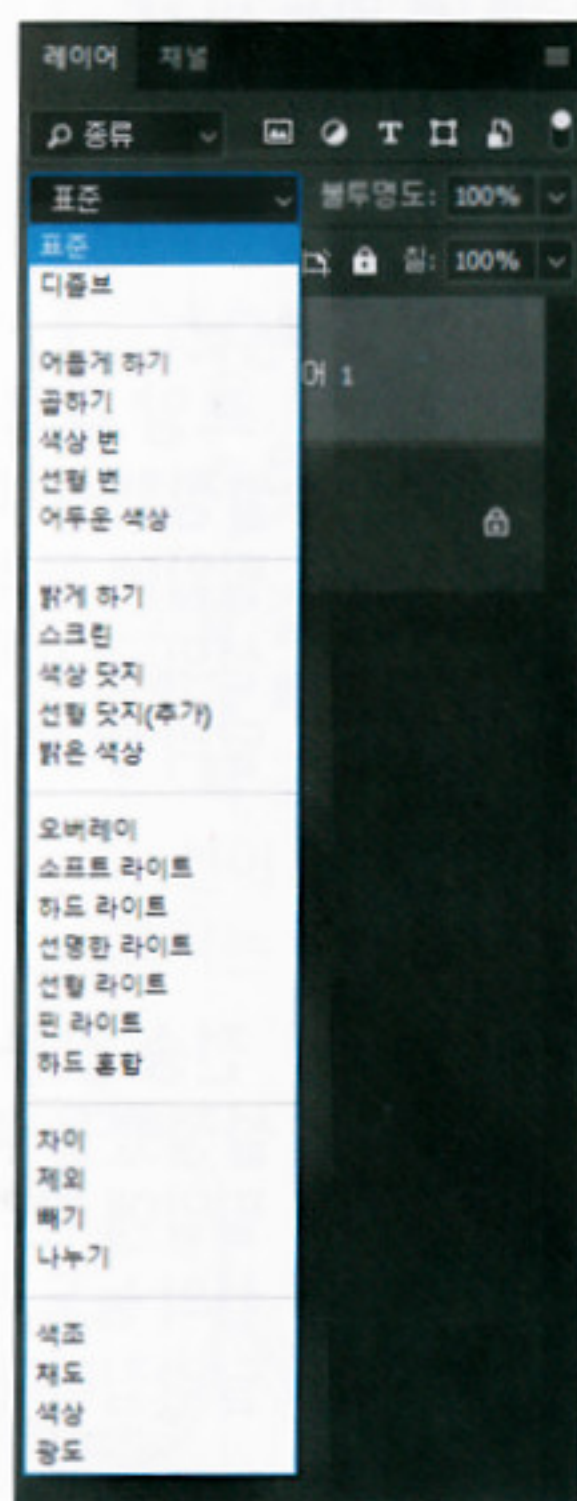


색상 피커

색상 창에서 현재 선택된 색을 클릭하면
색상 피커 창이 뜹니다.
이곳에서 색상을 선택해주면 됩니다.



레이어 창
작업중인 캔버스의
레이어를 관리하는 창입니다.



3. 레이어 속성 :
레이어의 속성 값을 설정해
다양한 효과를 냅니다.



1. 불투명도 : 현재 레이어의 투명도를 설정합니다.



100%



50%

채색 작업을 할 때 불투명도를 조정하게 되면 뿌옇게 보이는 경우가 많아서 잘 사용하지 않는 편이지만 러프 레이어를 흐리게 해 놓고 그 위에 대고 그릴 때 쓰입니다.

2. 투명도 잠그기 : 현재 레이어에 칠해져 있는 부분만 브러시나 기타 툴의 영향을 받게 됩니다.



투명도 잠그기를 활성화한 뒤,
선의 디테일 부분만 색상을 다르게 칠해 보았습니다.



노멀



곱하기



색상 덧칠



오버레이

같은 색상이 레이어 효과에 따라
어떻게 변화하는지 확인해 보고
그림에 응용해 보도록 합시다.

브러시



브러시 툴을 선택하면 상단에 뜨는 창입니다.

브러시 선택 : 저장되어 있는 브러시를 선택합니다.

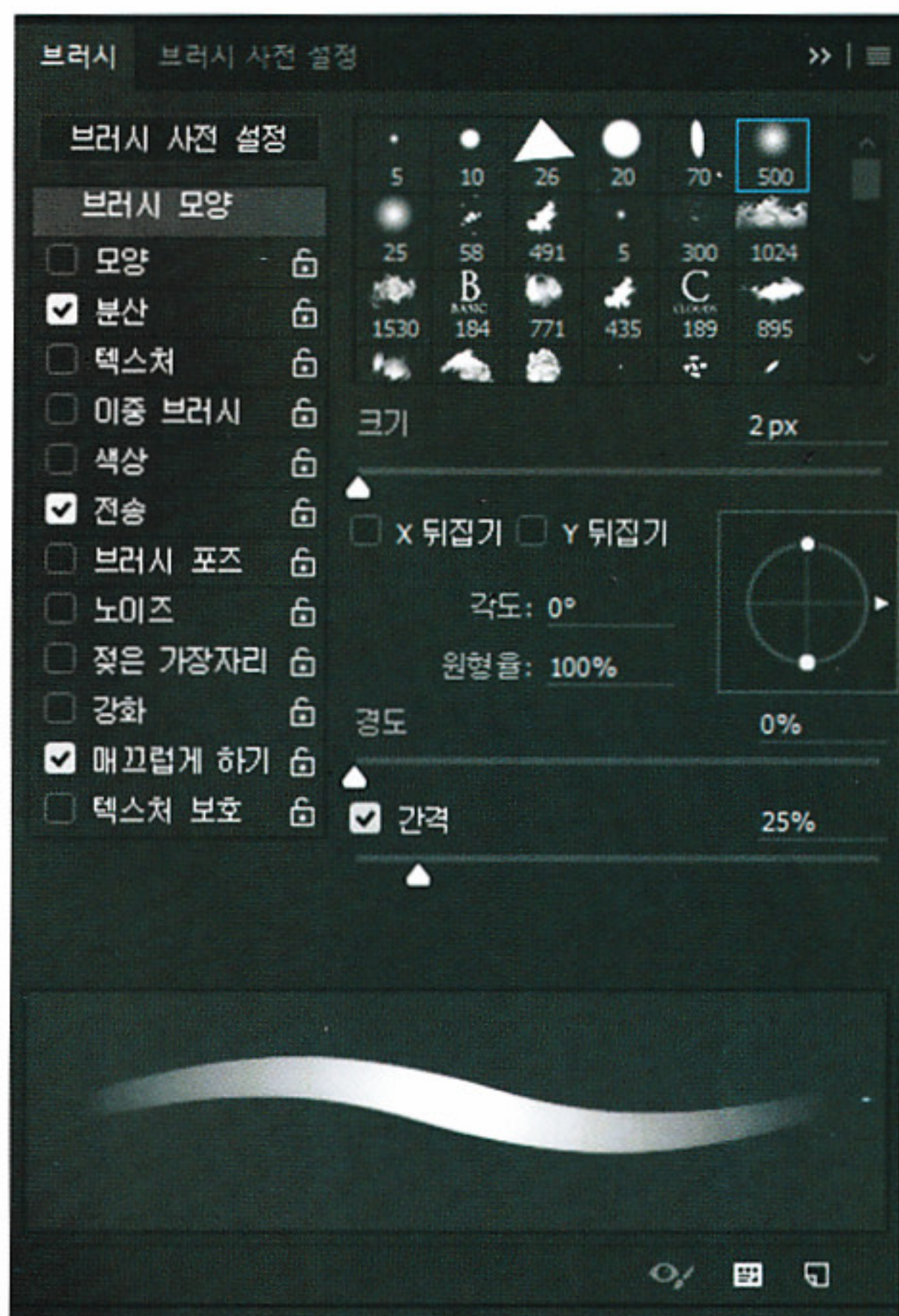
브러시 설정 : 브러시 설정 창을 불러옵니다.

모드 : 브러시에 여러 속성을 부여합니다. 속성 값은 레이어 속성에 있는 것들과 같습니다.

불투명도 : 브러시의 투명도 값을 조정합니다.

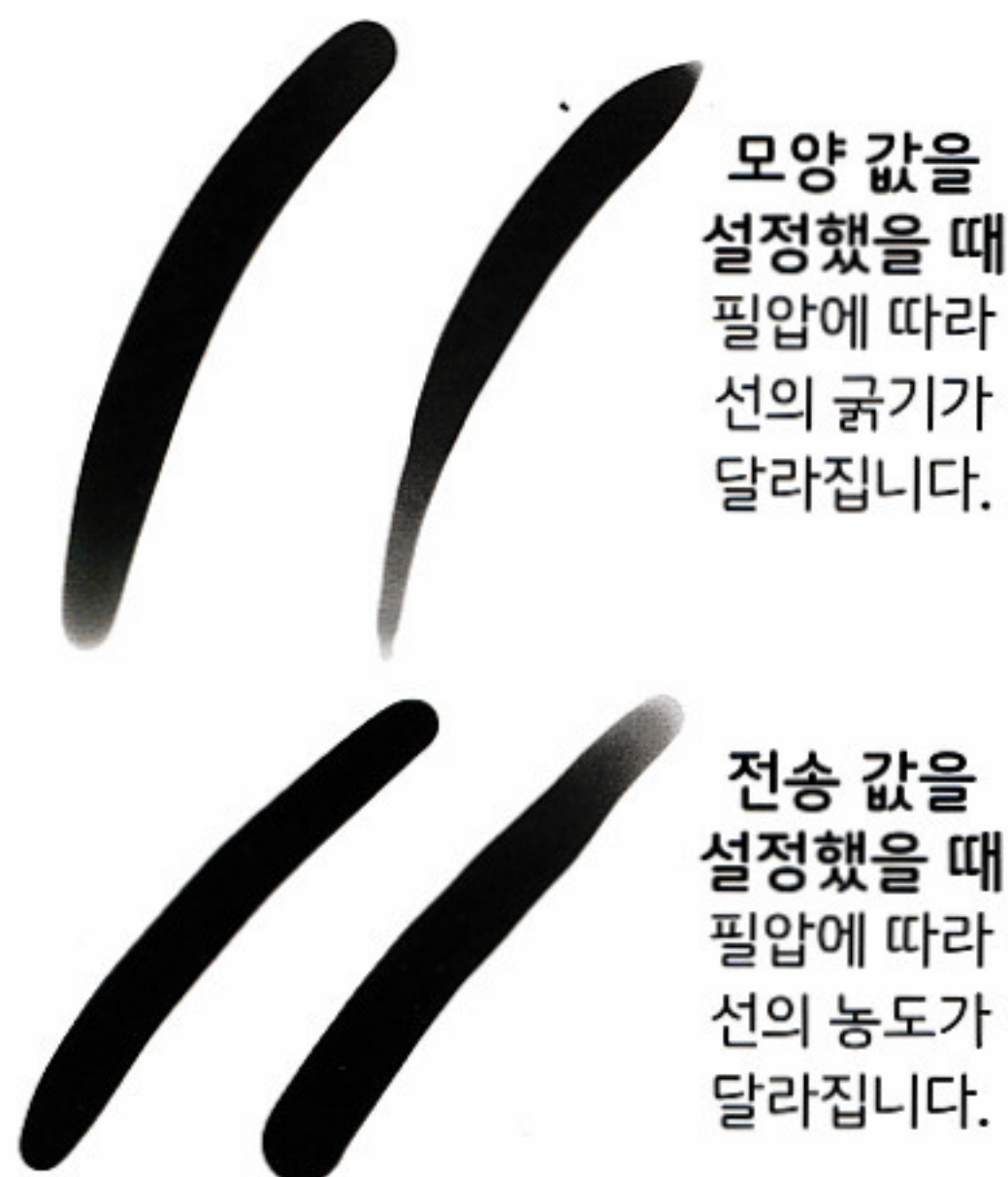


위와 같이 투명도가 떨어지게 되면 색이 연해지고 불투명하기 때문에 브러시를 겹치게 그렸을 때 색이 합쳐지면서 더 진해지게 됩니다.(셀로판지와 비슷함)



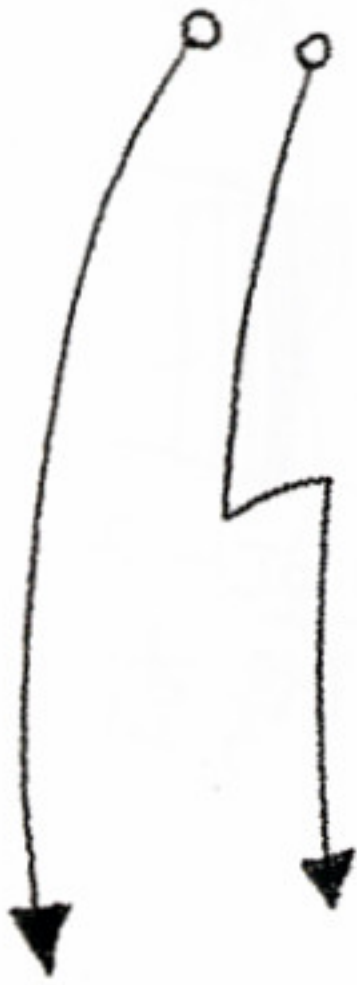
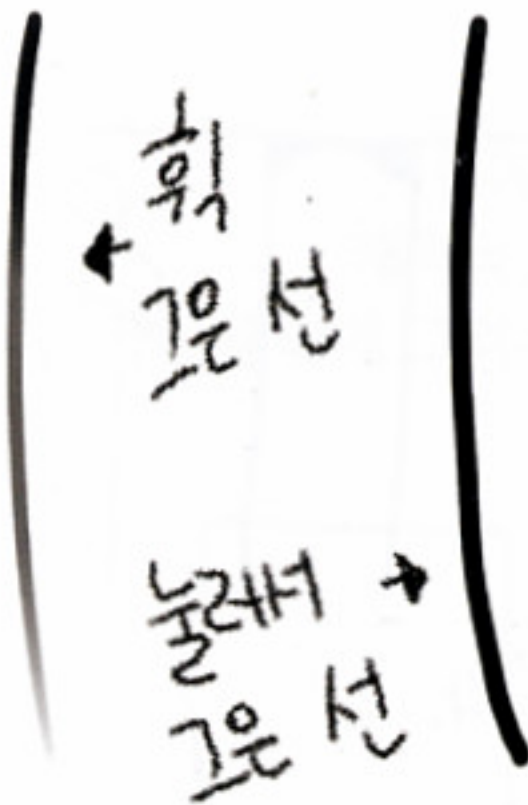
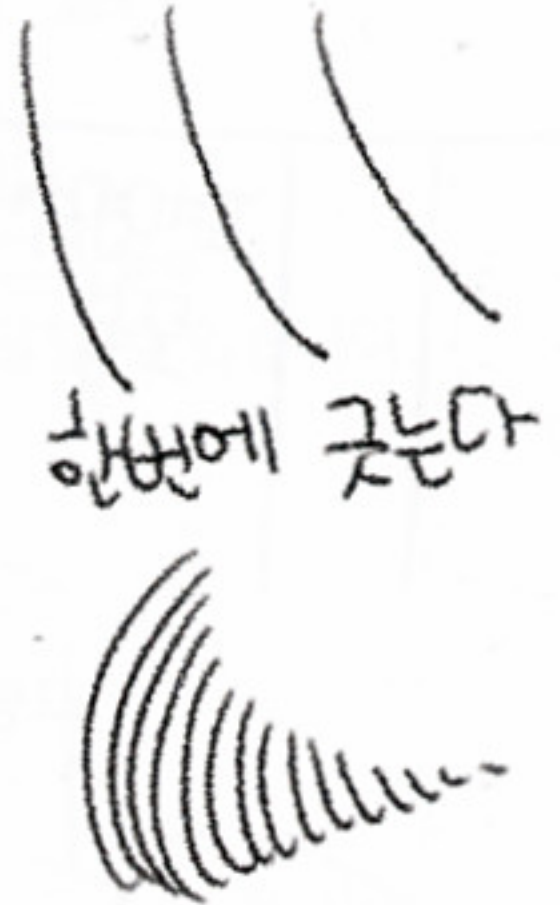
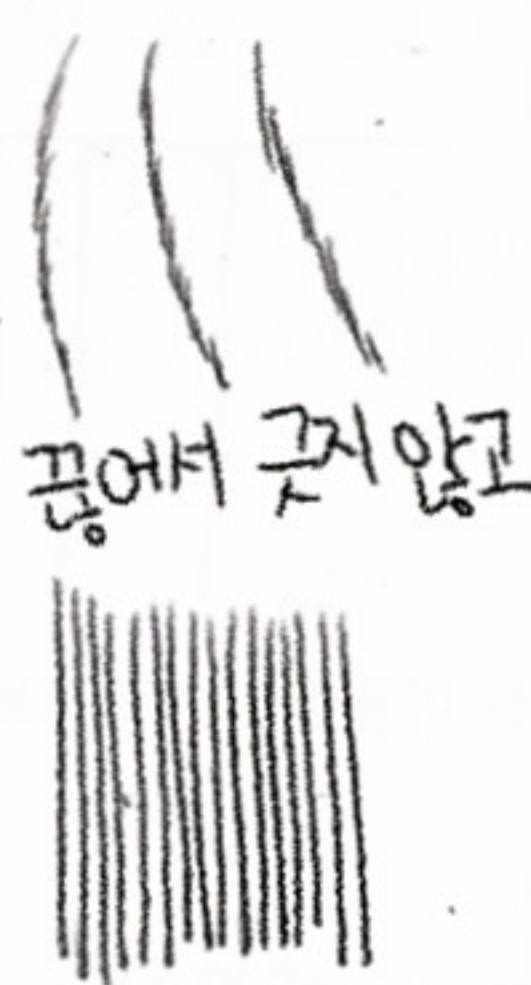
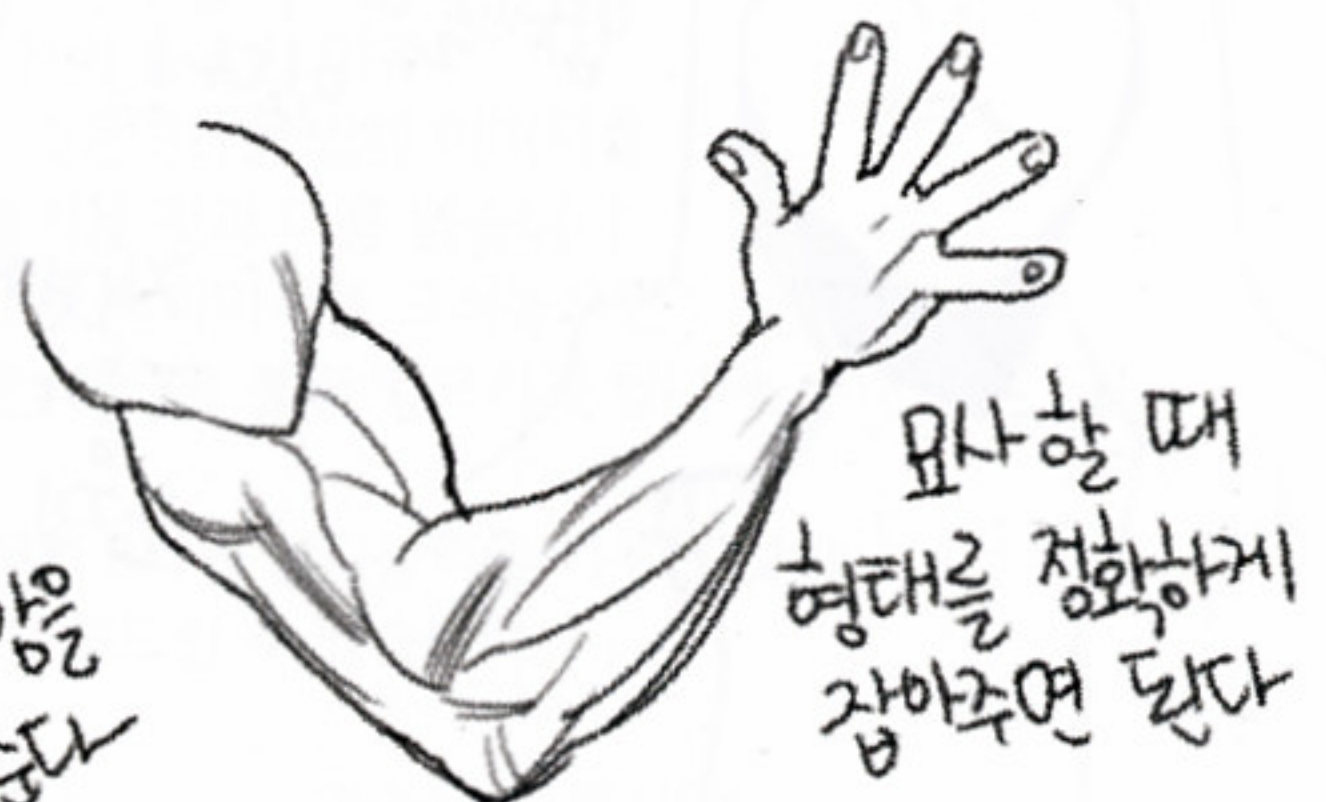
브러시 설정 창

이곳에서 브러시를 만들거나 수정할 수 있습니다.

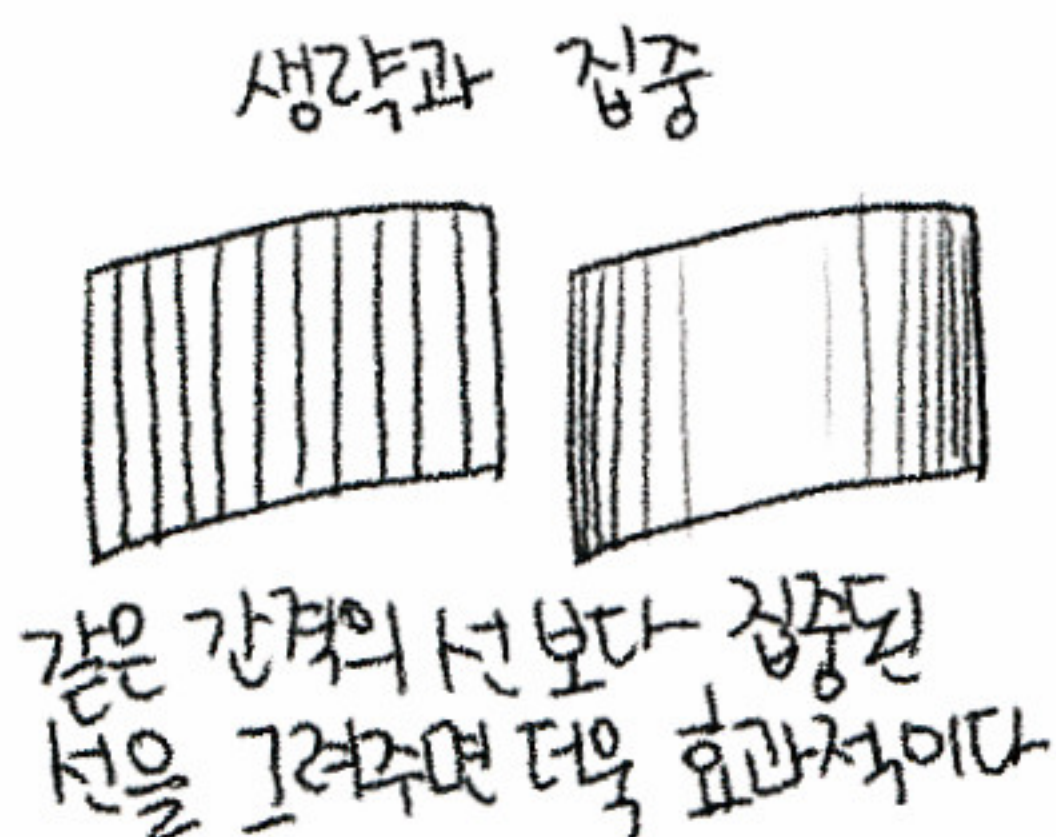


필자는 브러시에 둔감한 편이라 브러시 설정을 바꾸는 경우가 거의 없지만 관심이 있는 사람은 이것저것 만져보며 익숙해져 봅시다!

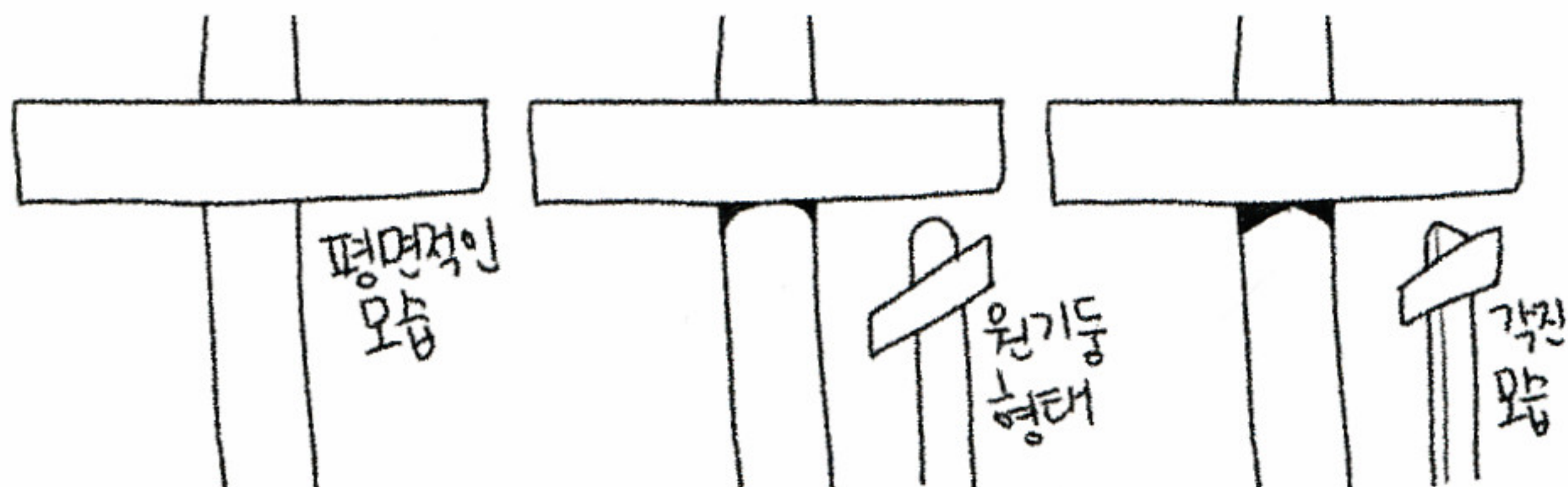
[선 긋는 법]

그리고자 하는
선의 흐름목표지점까지 선을 끊어서
이어 그린 선길게 여러 번 그어 원하는
선의 흐름을 만들어 줍니다.선을 길게 그을 때 시작점에서
힘을 빼면서 손목을 이용해서
획 긋는 선은 끊어서 긋는
선이 될 위험이 있어 정확히
그리는 연습을 하는게 좋습니다.선은 되도록 힘차게 긋도록 합시다.
연속되는 선을 긋는 연습도 도움이 됩니다.

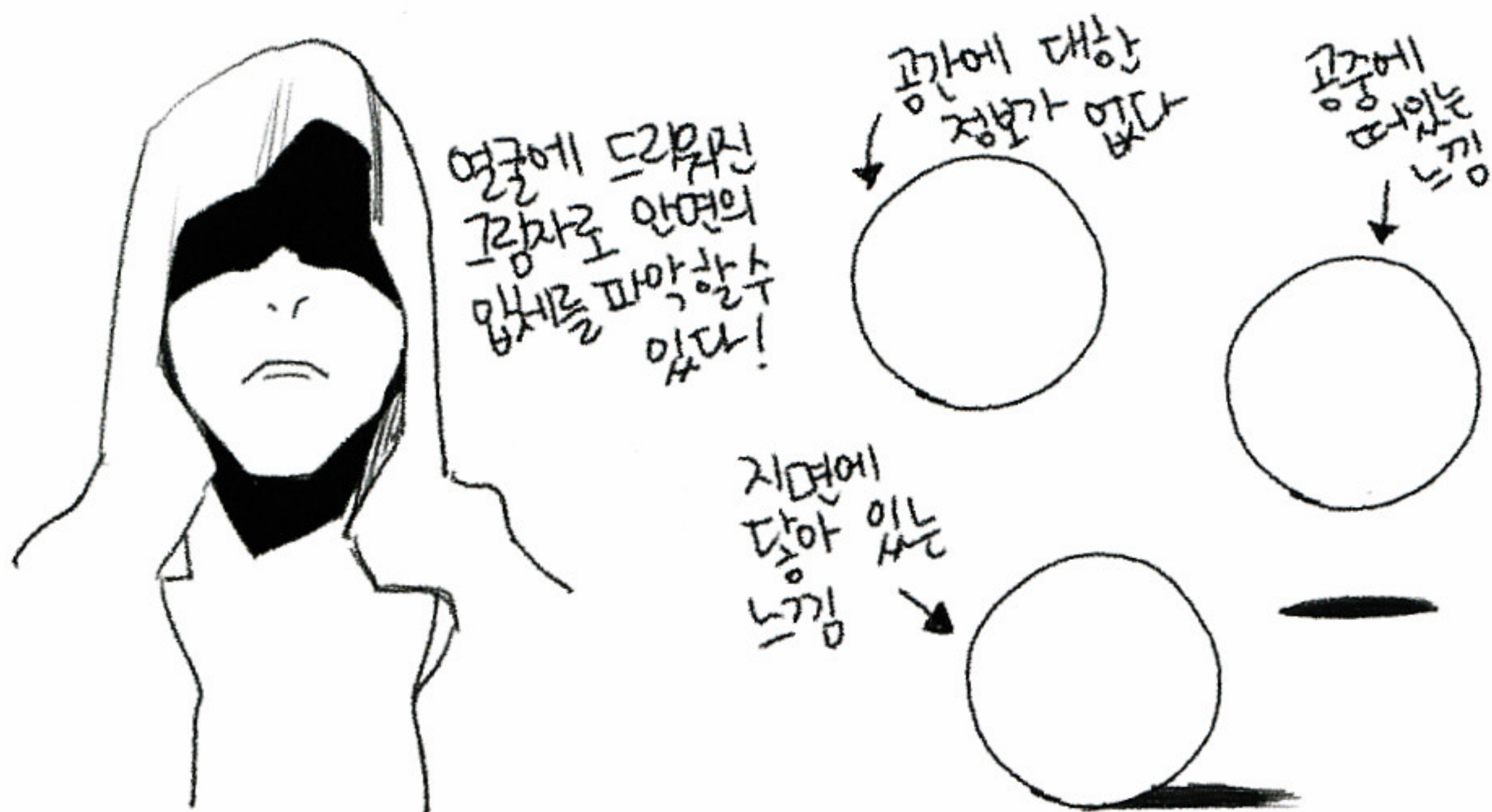
[입체 표현]

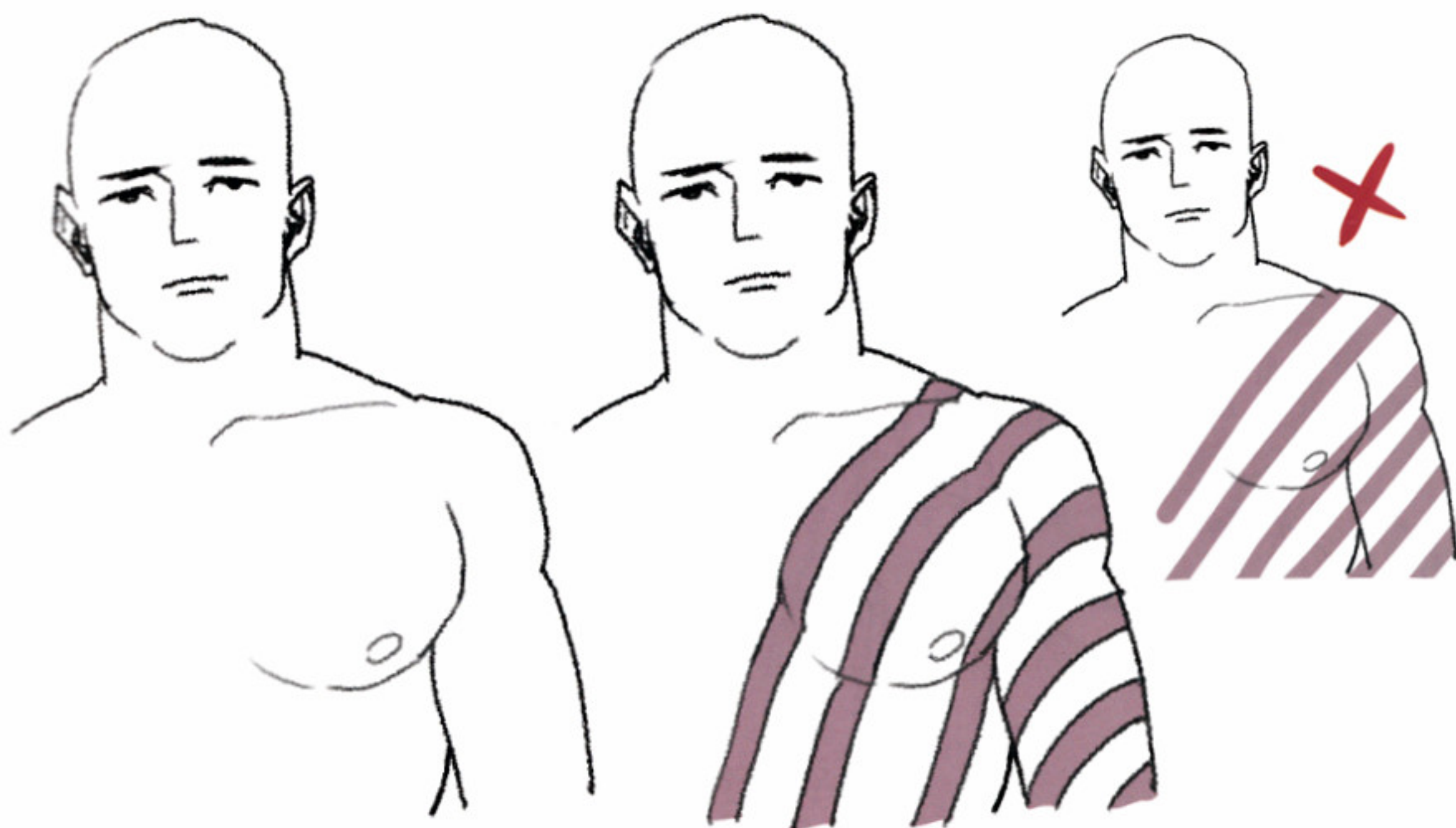


머리카락은 약 십만 가닥이나 있지만
생략하고 덩어리화하면 더욱 깔끔해집니다.

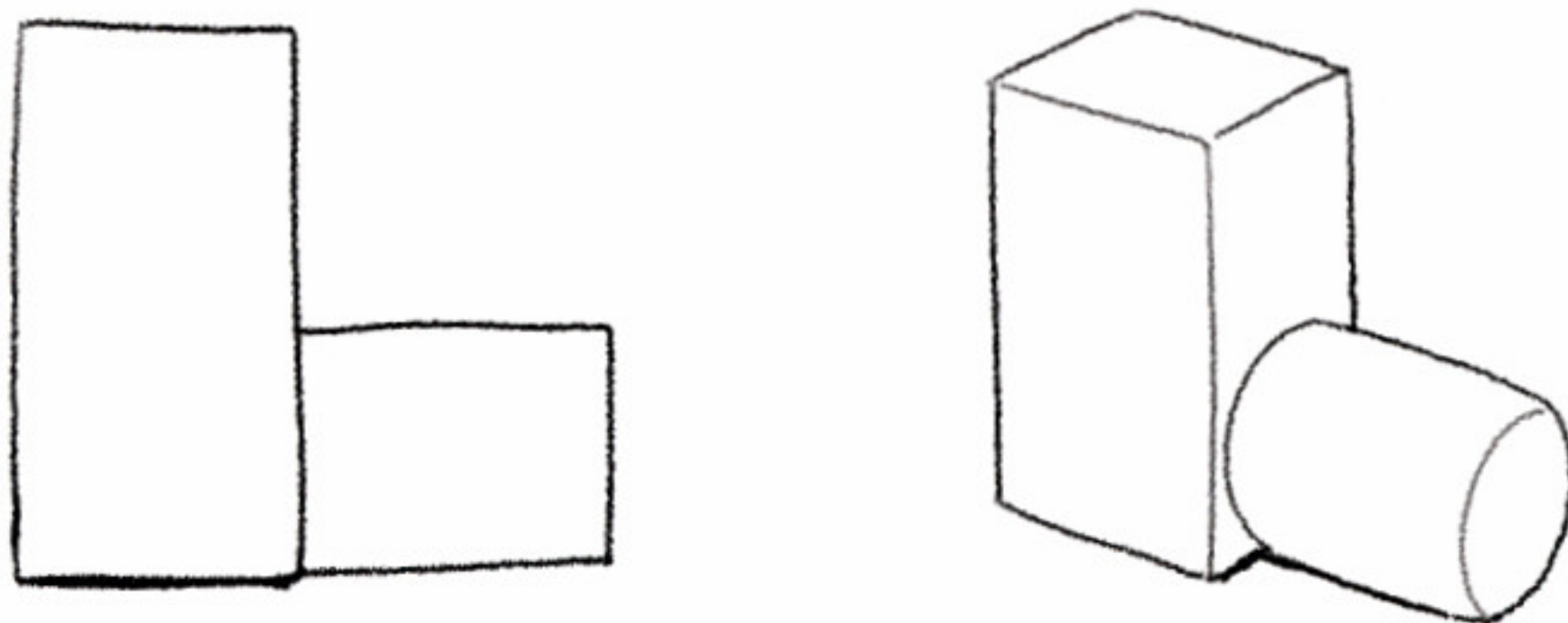


그림자를 이용해 입체의 정보를 전달할 수 있습니다.





몸에 둘러진 선이 몸의 입체를 설명해주고 있습니다.
캐릭터를 그릴 때 문양, 텍스처 등 입체 표면에 있는 그림을
입체에 맞게 그려주면 보는 사람에게 설득력 있게 이미지를 전달할 수 있습니다.



입체 표현이 중요한 이유
그림을 그린다는 것은 3차원 입체 이미지를
평면인 종이에 옮기는 것과 다름 없습니다.
평면인 캔버스에 3차원 이미지를 그려놓으면
평면이지만 마치 입체인 착각을 불러 일으키게 됩니다.

따라서 입체감, 공간감 등의 3차원 인지능력을 키우는 것이
중요하다고 말씀드릴 수 있습니다.

같은 입체를 여러 각도로 그리는 연습을 해 봅시다!

[자가 체크하기]

그림을 그린 뒤 틀린 곳이 없는지 체크하는 방법들에 대해 간단히 알아봅시다.



좌우반전 해보기

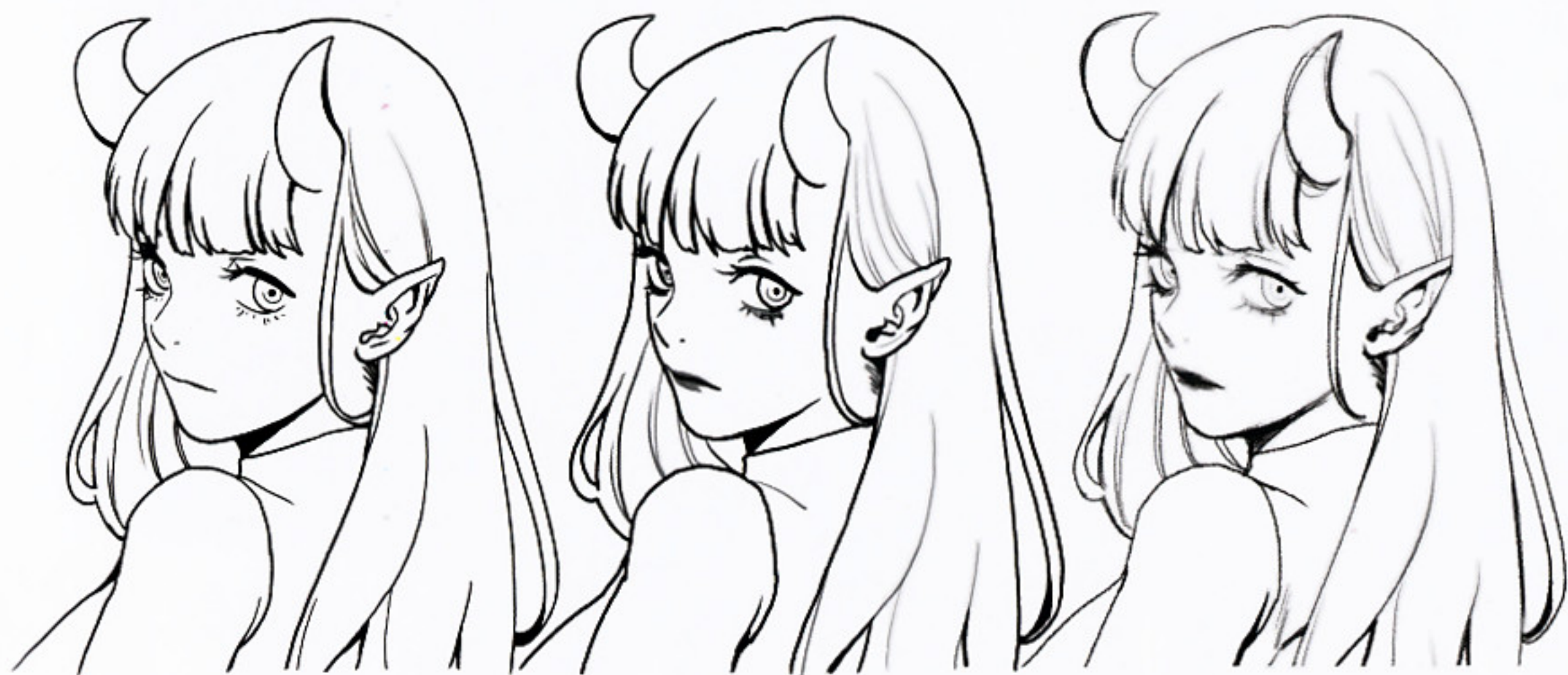
실제 사람 얼굴도 오른쪽과 왼쪽이 달라보이듯 좌우반전을 하면 몰랐던 부분들이 보이기도 합니다.



얼굴
체크해보기

입체 체크해보기

[브러시]



각기 다른 브러시로 그려본 그림입니다.

일반적인 페인 브러시
필압에 관계없이 항상
진한 색으로 칠해지며
필압을 조정하여 선두께를
다르게 그릴 수 있다
선을 다룰 때 주로 씀

필압에 의해 투명도가
조정됩니다. 필자의
경우엔 펜터치, 채색
전반적으로 사용합니다

연필 느낌의 브러시
주로 러프를 그릴 때나
드로잉만으로 그릴 때
사용합니다

인터넷에서 유료 혹은 무료로 다양한 브러시를 구할 수 있으니
자신에게 맞는 브러시를 찾는 게 좋습니다.

드로잉을 할 때, 선을 따는 과정 외에는
필압에 의해 투명도가 조정되는 브러시를 추천합니다.



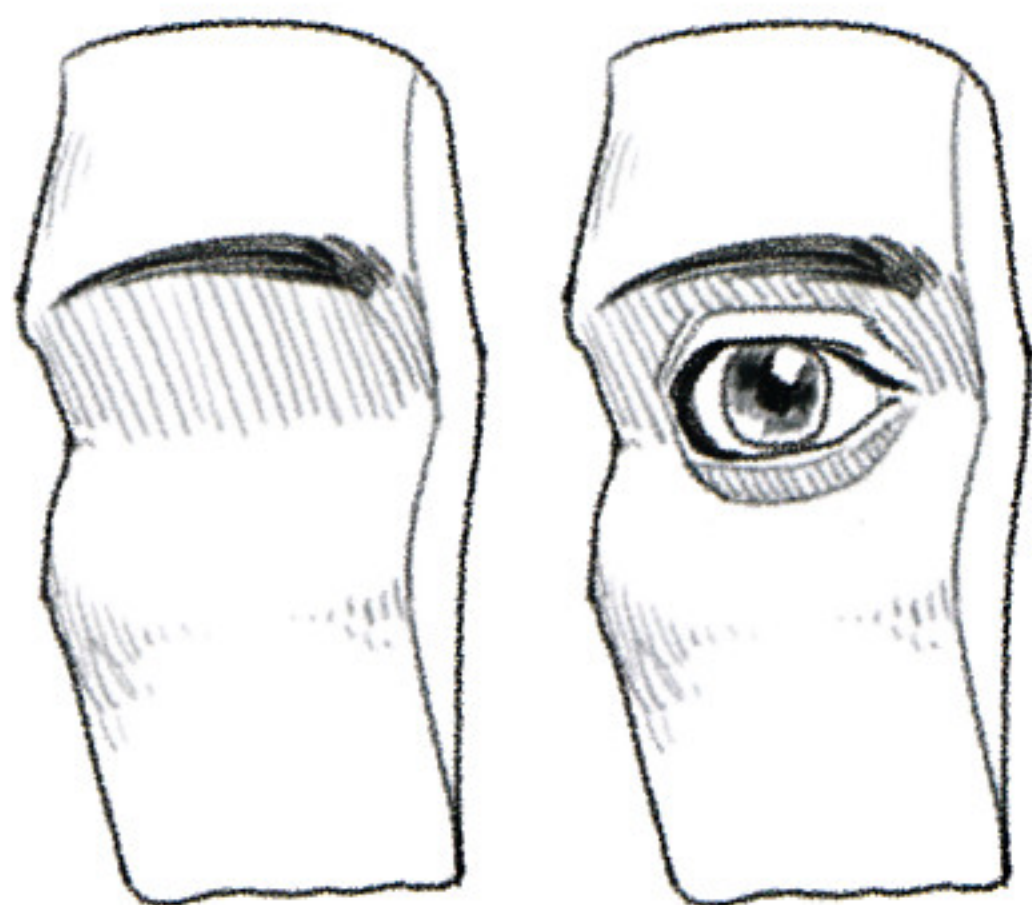
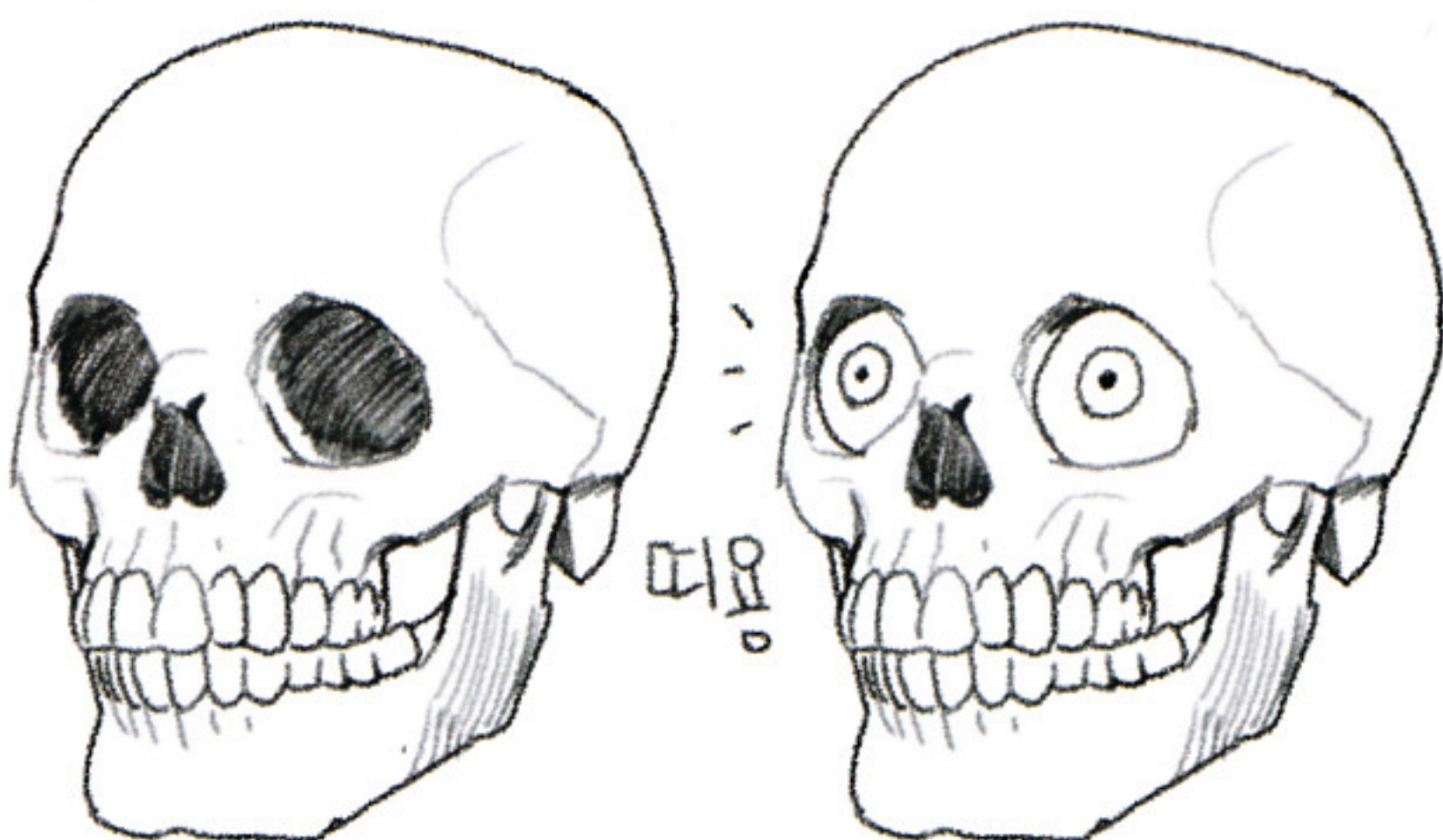
흐린 선을 겹쳐가면서
러프에서 덩어리를
만들어 가는 느낌으로
그려주는 게 좋습니다.

PART 02 /

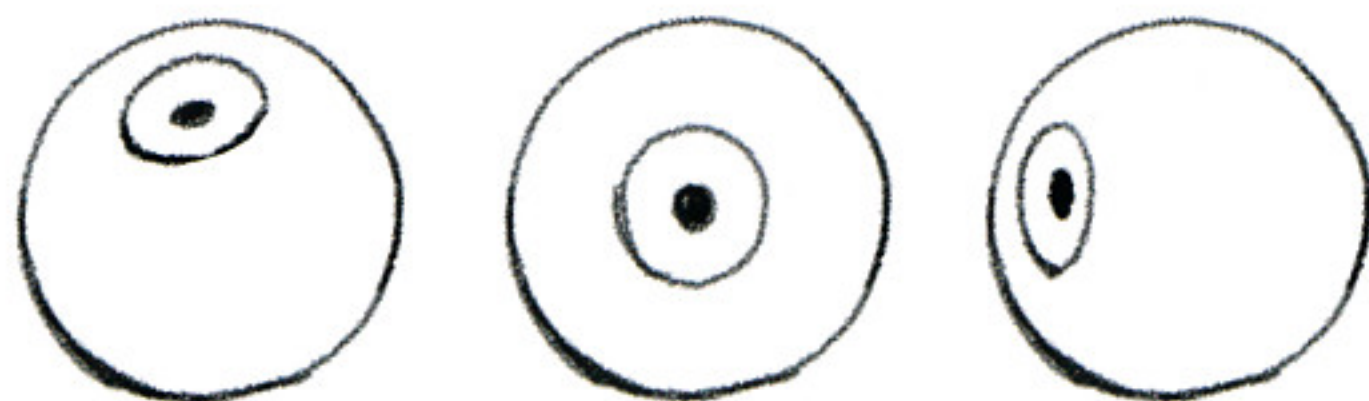
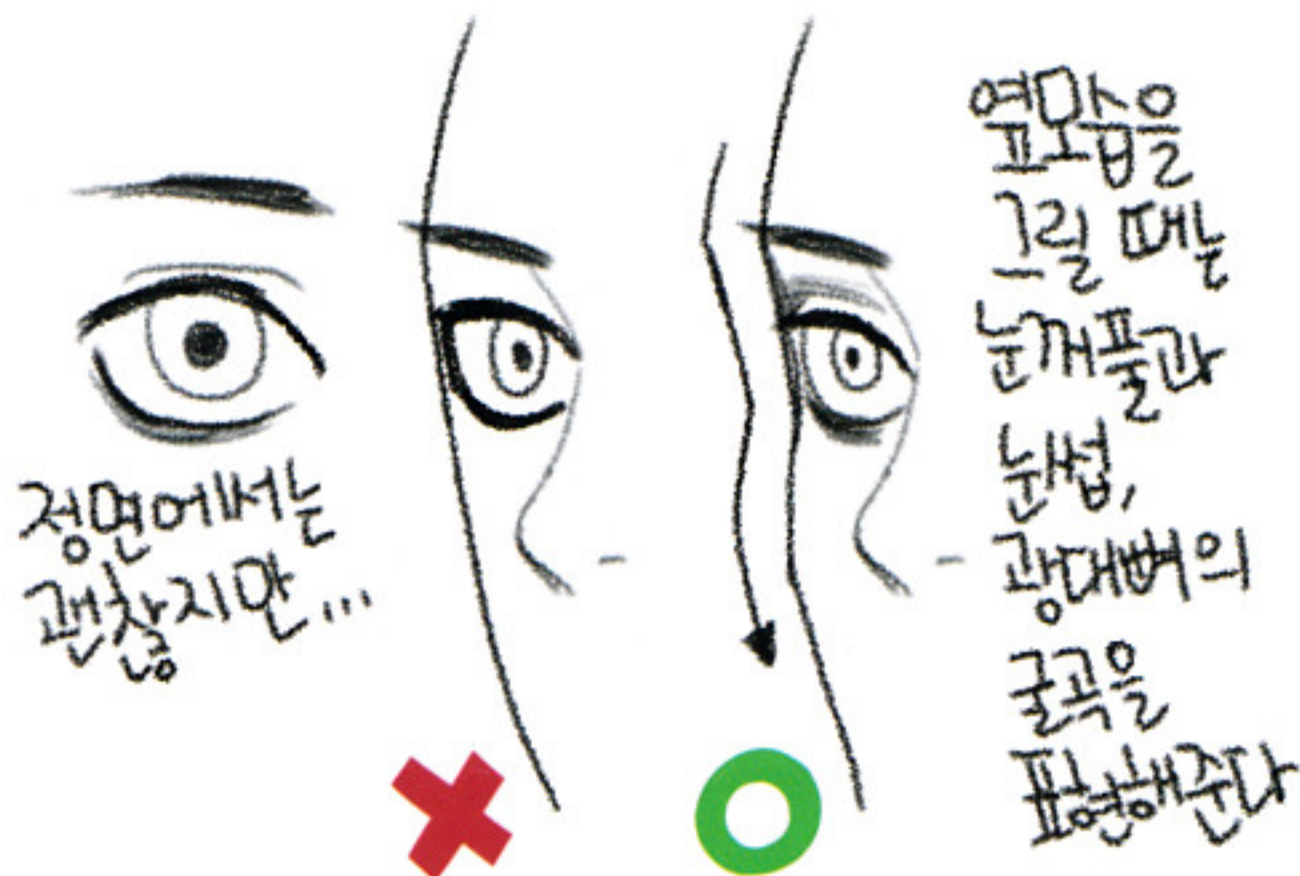
0421

[눈]

두개골의 눈구멍에
눈알이 들어차 있고
그 위에 살가죽이 덮여
우리가 아는 눈의
모습이 됩니다.



피부의 가죽이 눈구멍을 덮고 있고
눈꺼풀이 피부 바깥으로
튀어나와있는 모양을 생각해보면
입체를 이해하는데 도움이 됩니다.



눈은 구체이기 때문에 눈 표면의 눈동자가
각도에 따라서 동그란 모양이 되기도
얇은 타원의 모양이 되기도 합니다.



눈의 각도와 시선에 의해
변화하는 눈동자의 모양에
주의해서 그려봅시다!

눈은 단순한 선으로 표현되지만
눈꺼풀의 모양이 눈의 모양이 된다고 알아두면 좋습니다.



눈꺼풀은 위 아래 전부
피부의 두께를 가집니다.



속눈썹의 위치는
피부의 두께를 제외한 부분



눈화장은 인물의 인상을 크게
변화시킵니다.



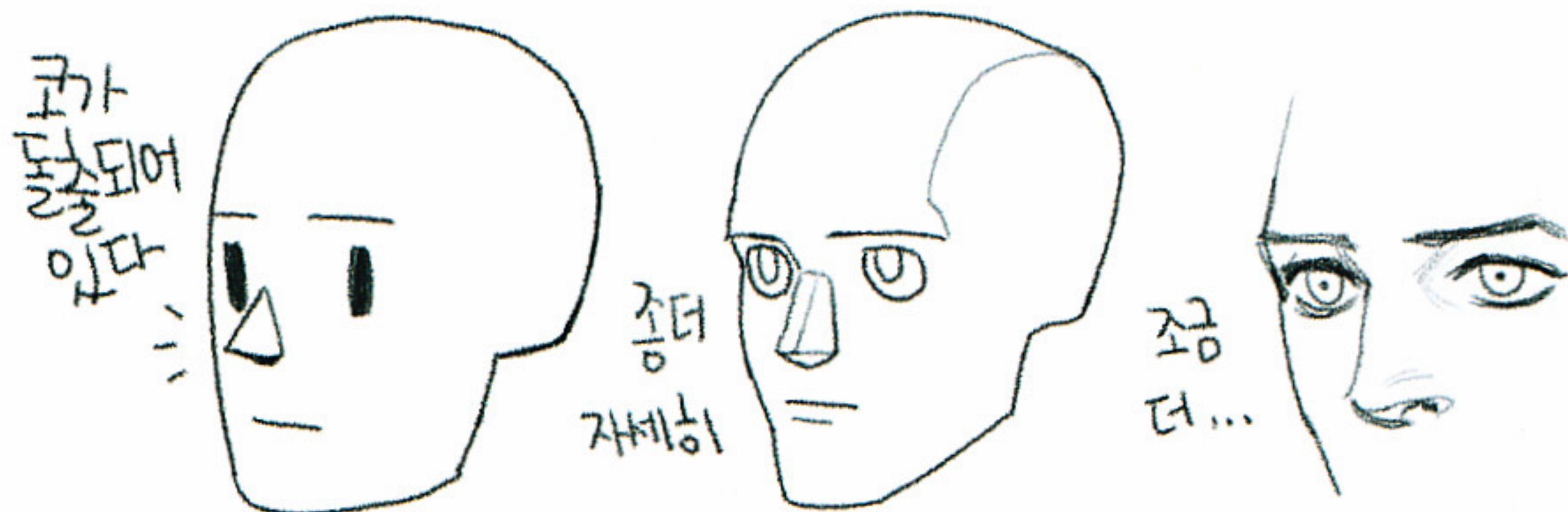
얼굴 각도가 변화하면서 눈의 각도도 변화하게 되는데
위 아래 눈꺼풀에 맞닿는 부분 때문에 눈의 끝부분은 선이 모이게 됩니다.



눈 화장, 눈꺼풀의 생략, 단순화, 과장 등 다양한 형태의 눈을 그려봅시다.

[코]

코는 그림체에 따라 단순하게 표현되는 경우가 많지만
리얼한 묘사를 할 때에는 이목구비 중 가장 복잡한 덩어리를 하고 있습니다.



코의 구조를 알아봅시다.



콧등(콧날)
코 옆선
콧망울
코 밑면
콧볼

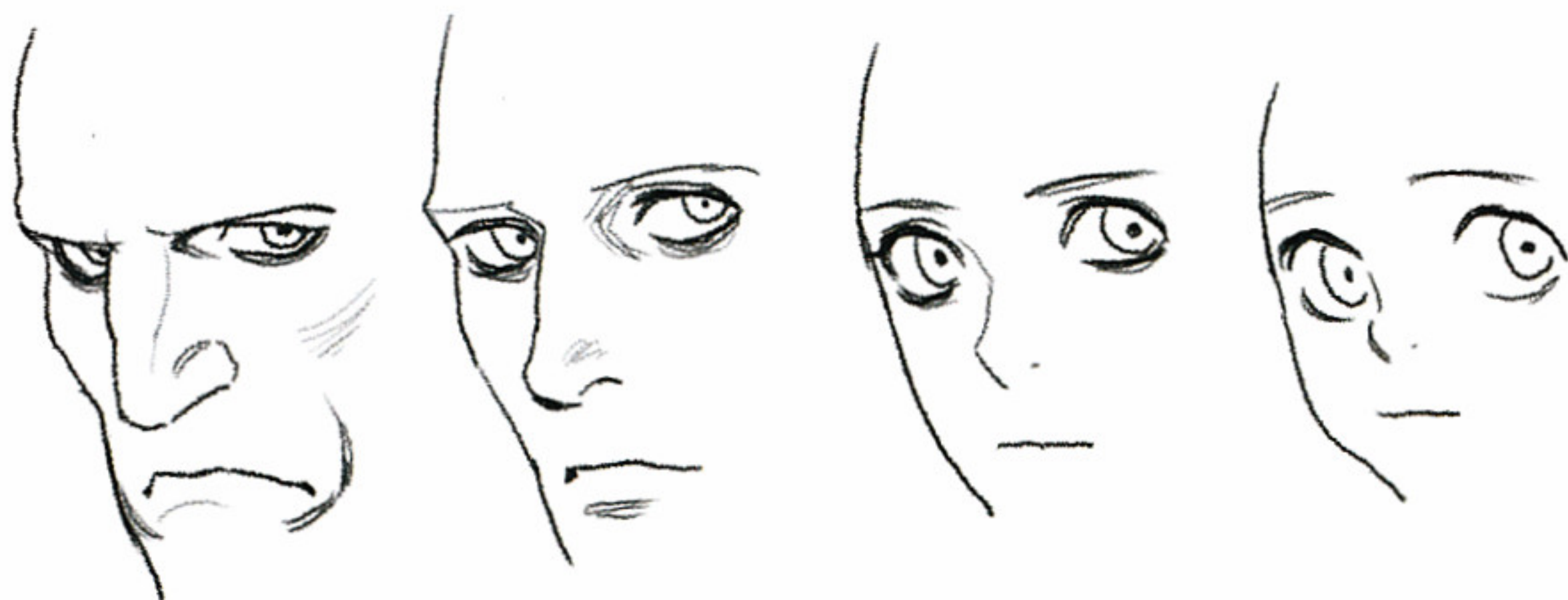


얼굴의 중앙선을 그었을 때 코 선의 위치가
중앙선에서 벗어나 있는 것으로 보이는데
이는 코의 덩어리에서
콧등의 옆선을
그려주기 때문입니다.

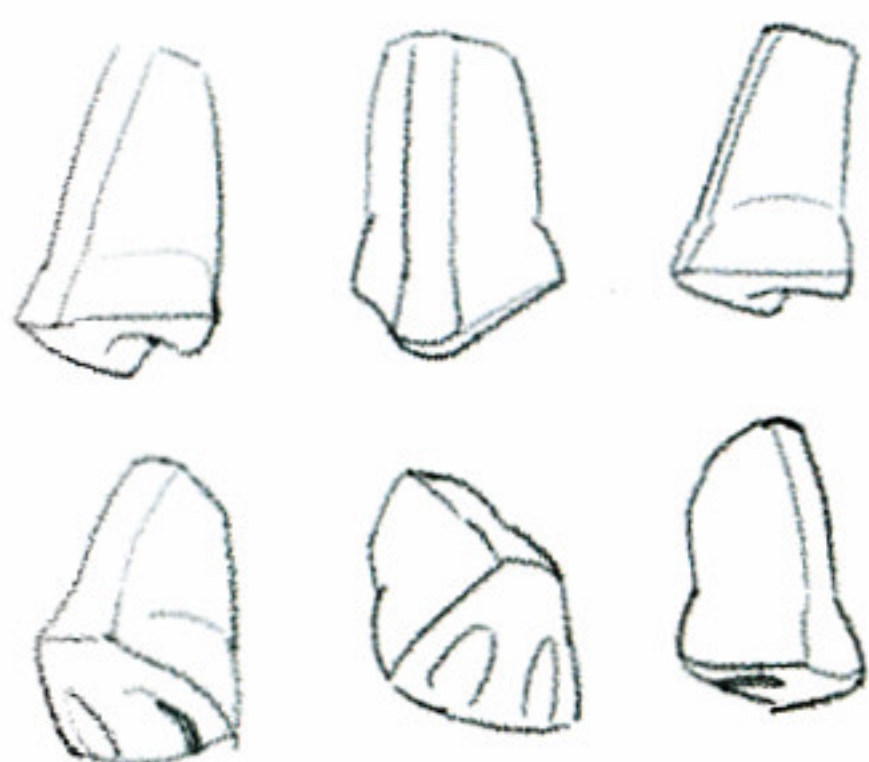
☆ 이 선을
그린다



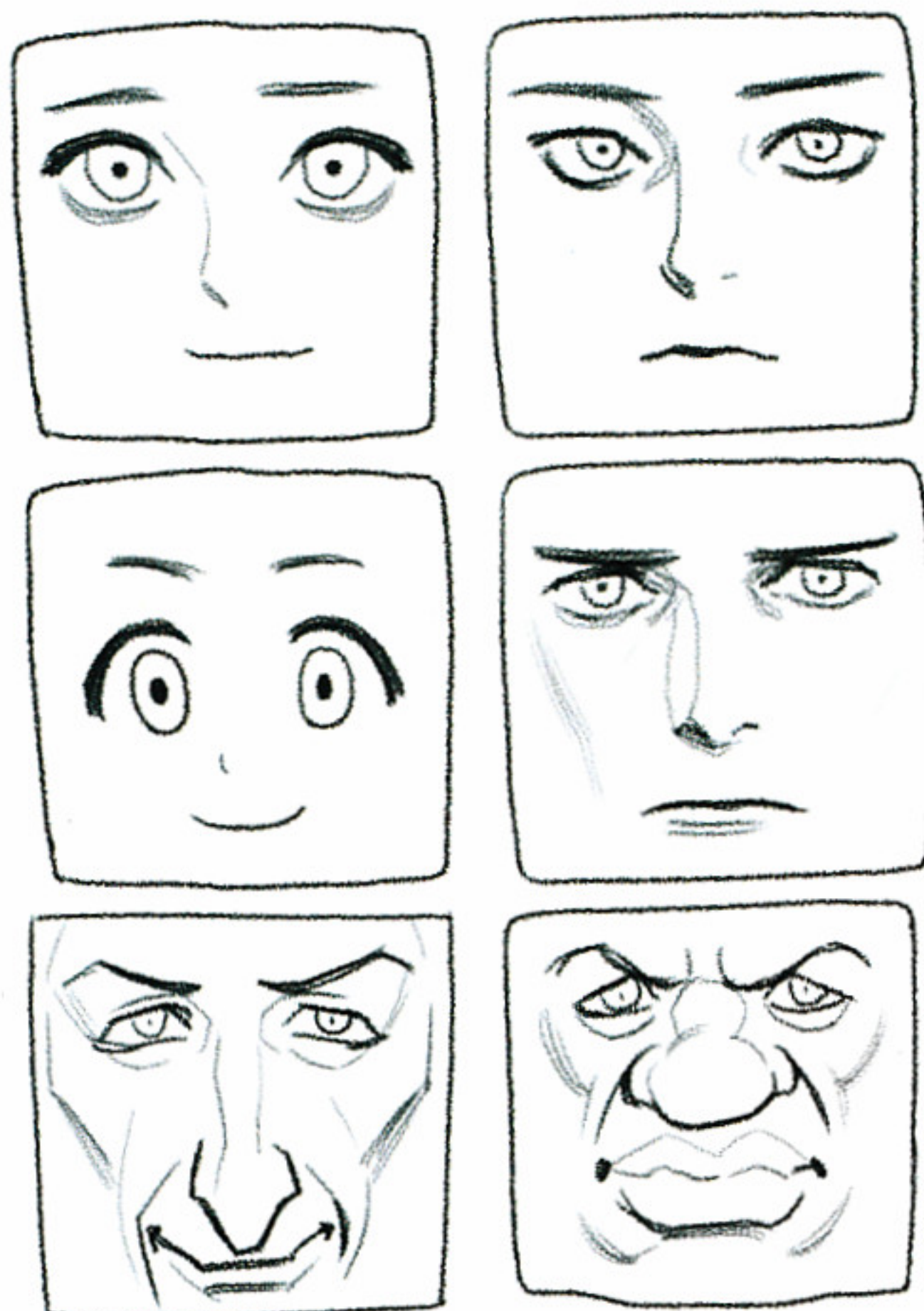
단 완전한
옆면을 그릴 때
얼굴의 중앙선을
기준으로 그려야겠지?



미간에서 코가 시작되는데 미간의 길이와 코의 시작점을 조절하면
연령대나 캐릭터성을 표현해 줄 수 있습니다.



코를 도형화하여 다양한 각도로
그리는 연습을 해 봅시다.



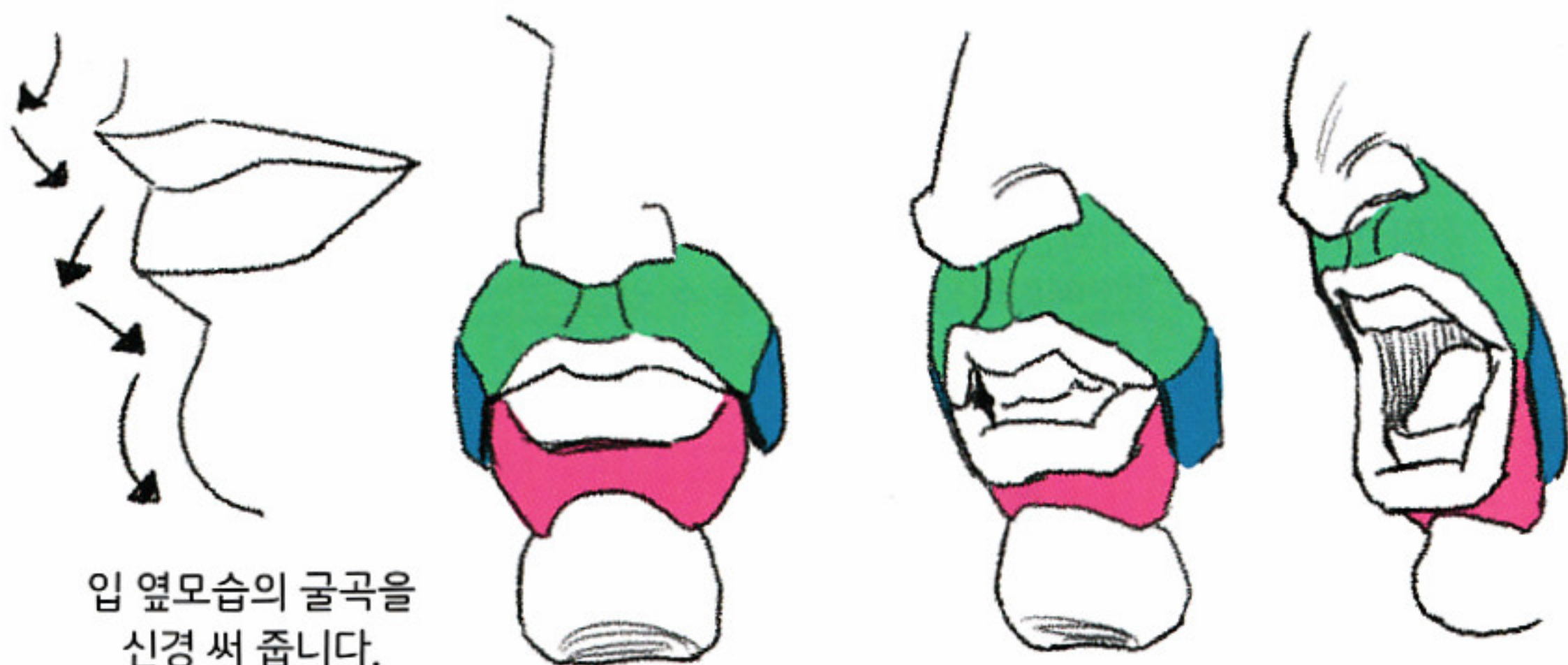
코날을 강조, 생략
코구멍의 유, 무
코망울, 코등의 과장 등
여러 가지 코의 모양을
그려보고 이해해 봅시다.

[입]

입술의 모양

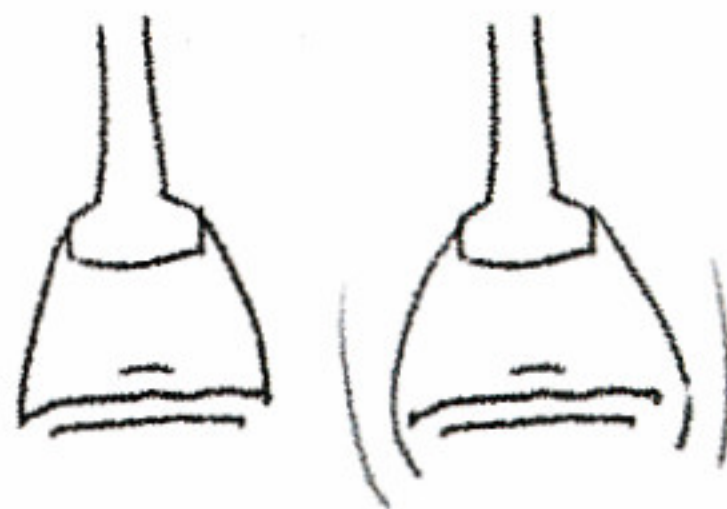


입을 모으거나 양쪽으로 찢으면 입술의 부피가 변합니다.
동일한 부피가 모이거나 퍼졌을 때를 생각하면 됩니다.



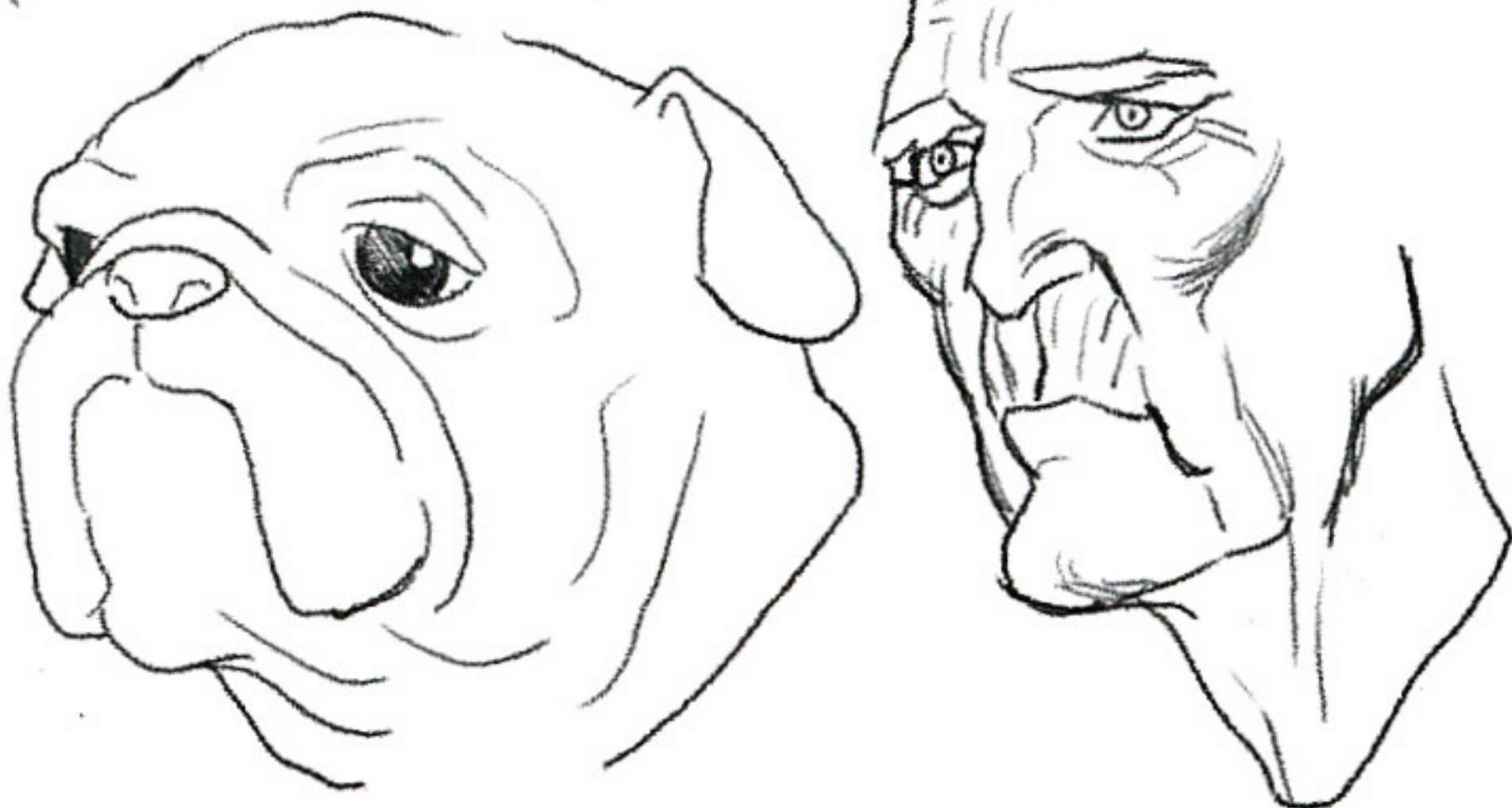
입 옆모습의 굴곡을
신경 써 줍니다.

입 주변의 근육을 단순화하여 표시했습니다.
팔자주름 안에 모여있다고 보면 되겠습니다.



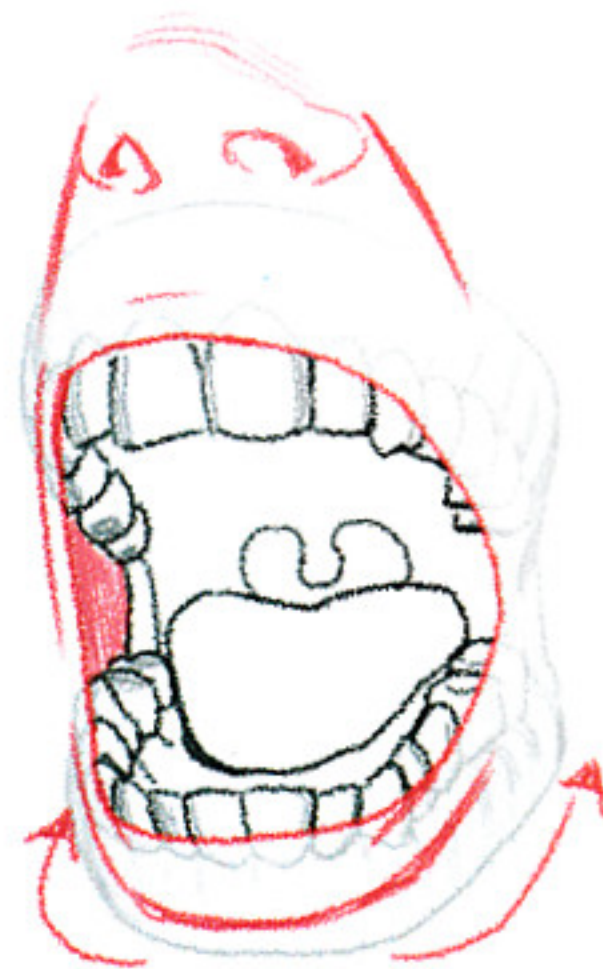
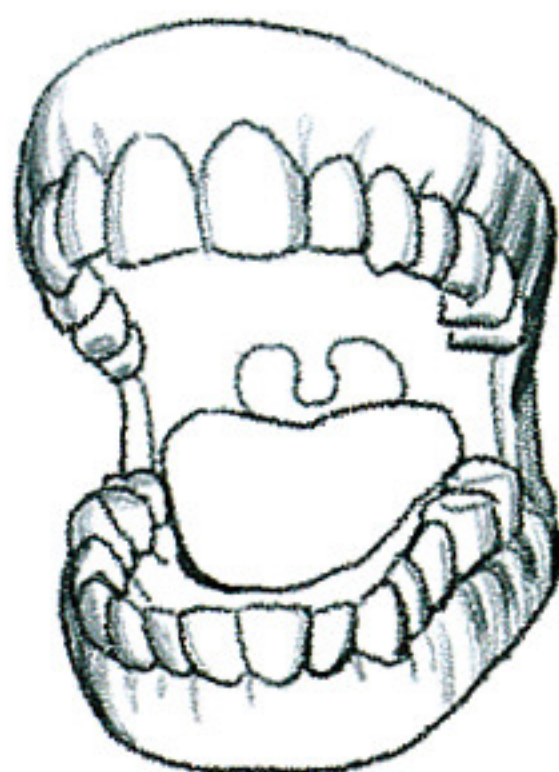
따라서 팔자주름을
입 끝과 연결시켜
놓는 게 좋다

노인이나
주둥이가 쳐진
강아지를 보면
이해하기
쉽습니다.





입술 안쪽에 치아가
위치한다는 사실을
모두 알고 계시죠?



입속의 치아는 어금니 쪽으로
갈수록 안쪽으로 깊게 들어갑니다.



치아의 입체는
얇은 면을 U자로
구부려 놓은
모양이라고
생각해 봅시다.



따라서 치아 양 끝에 어두운
표현을 해주면 한결 자연스러워집니다.



입을 벌리면 아래턱이
내려가기 때문에
위와 아래의 치아를
다른 각도로 그려주면
더욱 입체적으로 보입니다

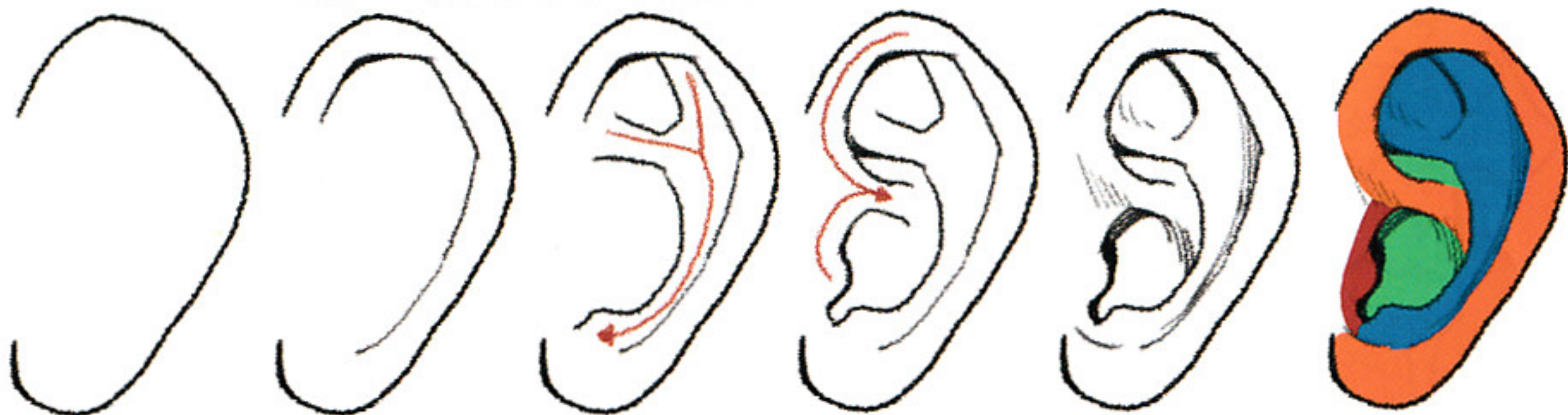
만화적
표현에서도
입 끝 어두운
묘사 해줄기



입과 치아를 묘사할 때엔 얼굴의 각도를 생각해서 치아의 입체 묘사를 해주면
더욱 생동감있는 표정 연출이 가능할 것입니다.

[귀]

귀를 그리는 방법에 대해 알아보겠습니다. 순서대로 따라해 봅시다.



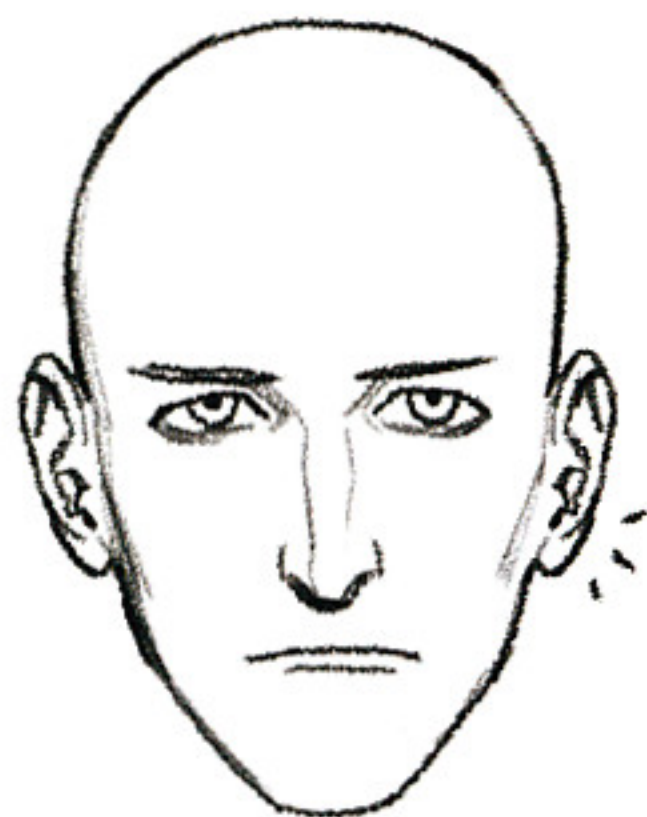
귀 자체의 입체는 생각보다 상당히 복잡한 모양이기 때문에 처음에는 모양 자체를 외워서 그린다고 생각하는 게 좋습니다. 색으로 구분된 부위들을 같은 덩어리라고 생각해 보겠습니다.



정면

측면

후면



사람마다 차이는 있지만 보통 정면에서 봤을 때 귀가 누워있는 모양이 되기 때문에 정면 얼굴을 그릴 때에는 귀가 적당히 누워있게 그리는 것이 좋습니다.

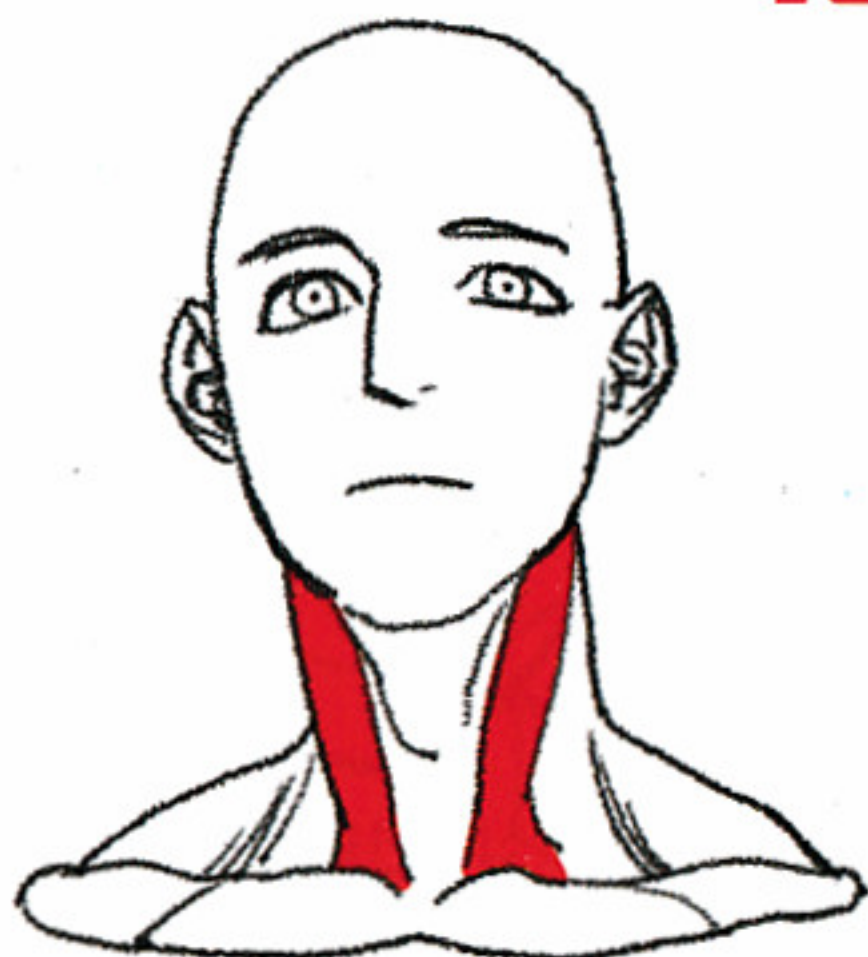


또한 뒤에서 본 얼굴을 그릴 때에도 완전한 뒷 얼굴이 아닌 한 귀의 모양이 후면이 되지 않습니다.

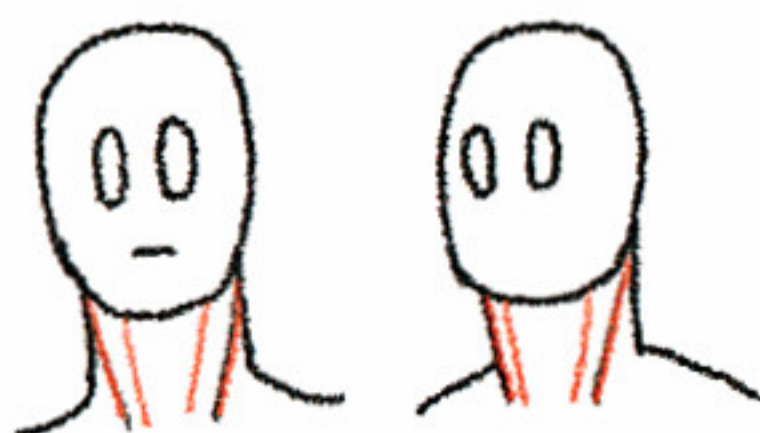
귀 그리기가 익숙해 졌다면 여러 가지 형태 변화를 해봅시다.



[홍채유돌근]



홍채유돌근은 귀 뒤에서 시작되어 쇄골의 중앙에서 끝이 납니다.



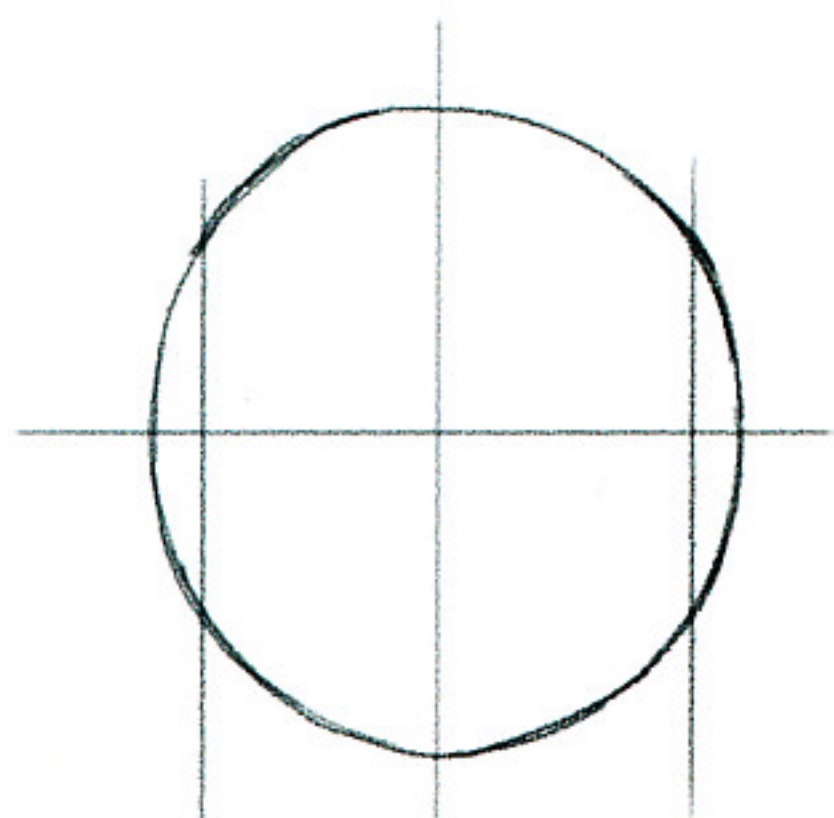
정면에서는
홍채유돌근이
목 외곽선의
안쪽에 있지만

반측면이나 목을 돌렸을 때 홍채유돌근이 목의 외곽선이 됩니다.

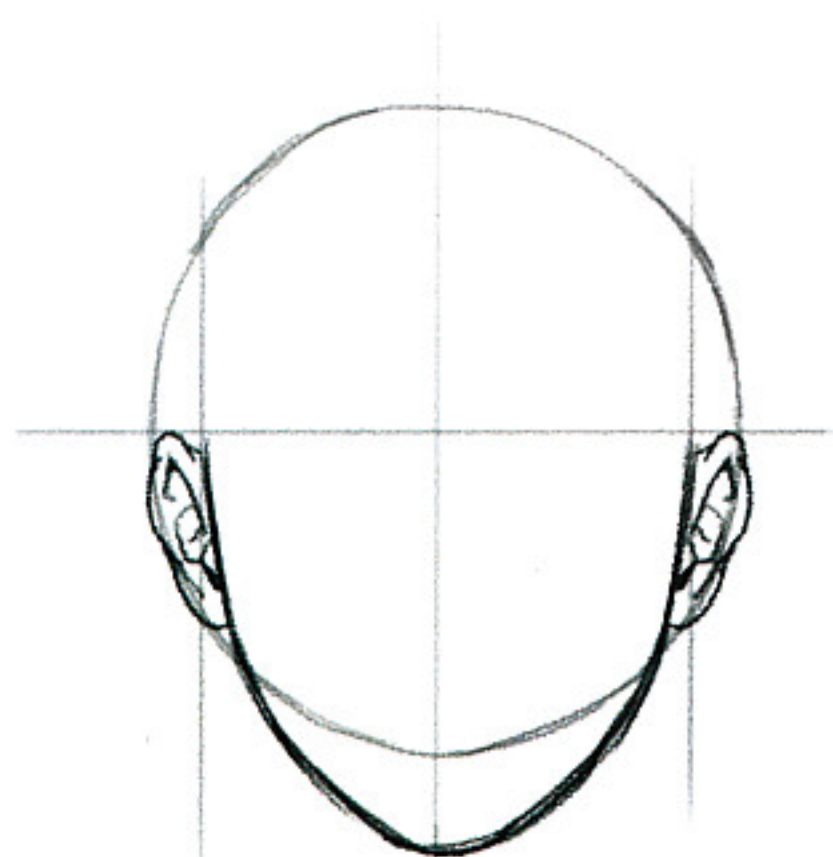


귀 뒤에서 쇄골 중앙으로 들어간다는 사실만 알고 있으면
여러 각도에서 홍채유돌근을 그리는데 어려움이 없을 것입니다.

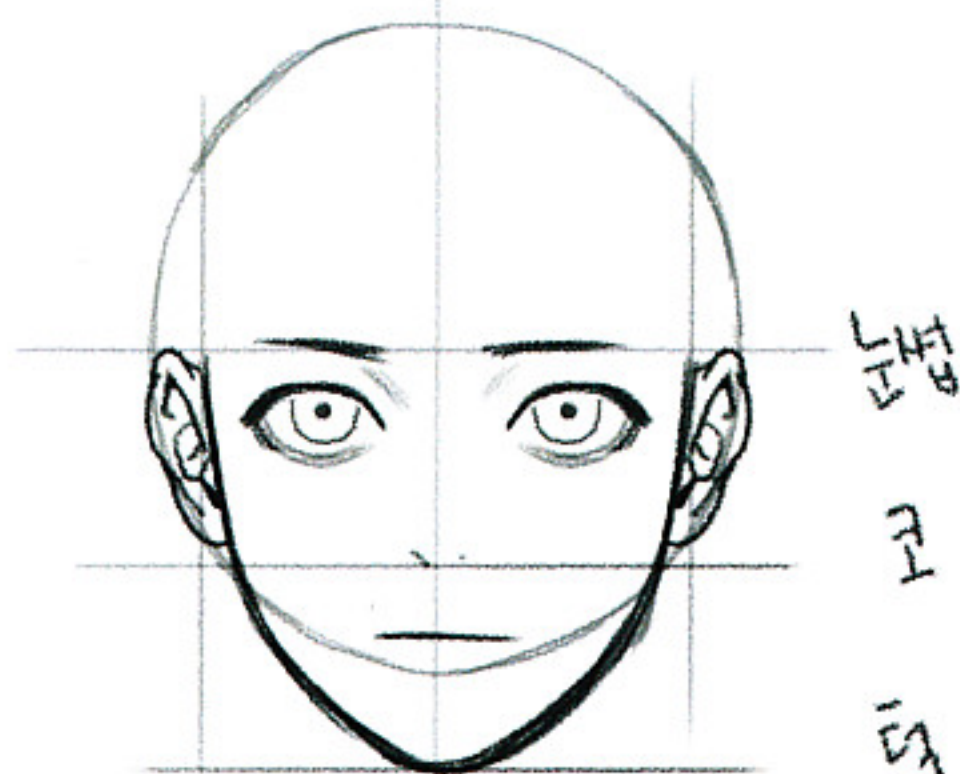
[얼굴]



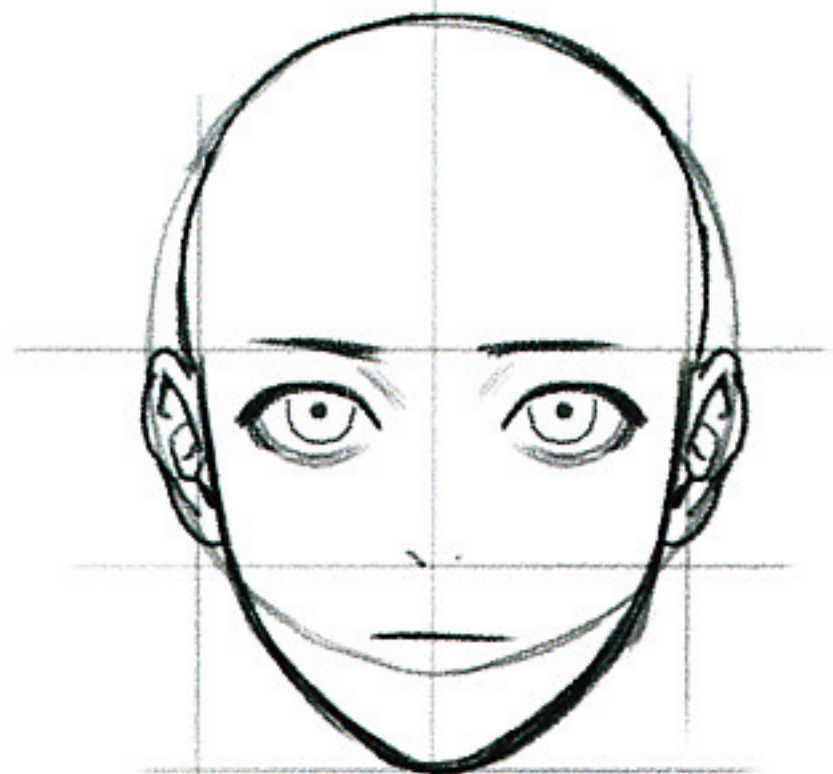
동그라미를 그려주고
중앙 십자선을 그어줍니다.
좌우 세로선으로 얼굴 면적을
대략적으로 잡아줍니다.



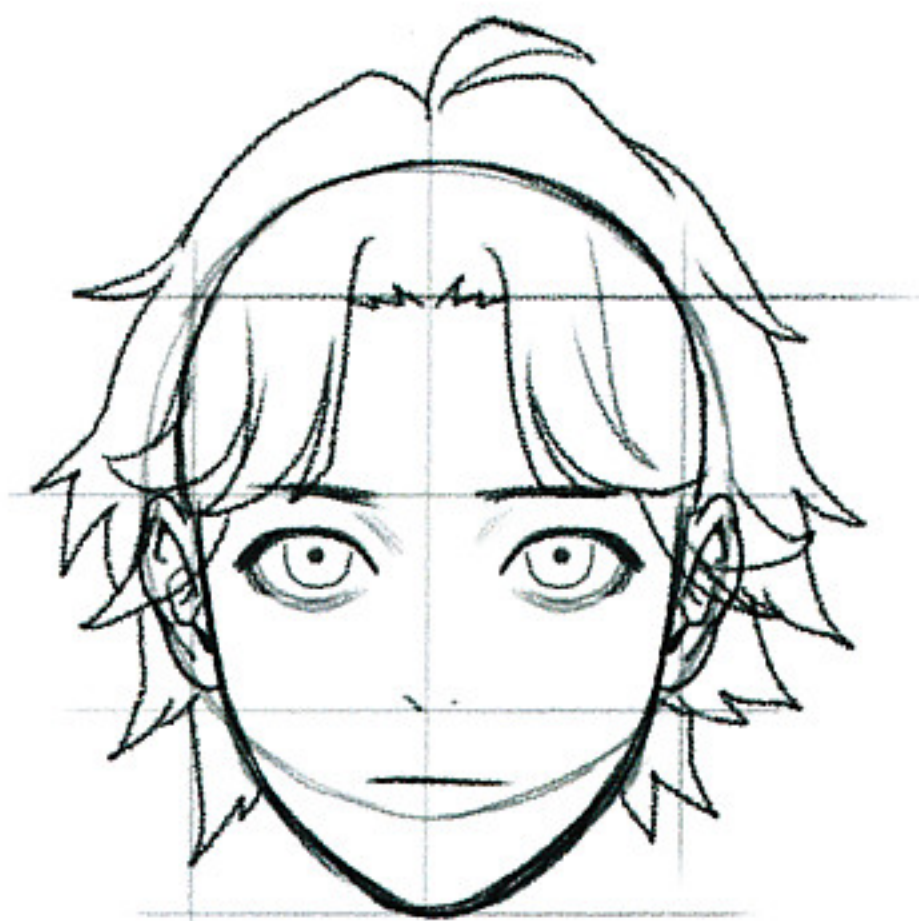
중앙 십자선을 기준으로
턱 라인을 그려줍니다.
가로선을 기준으로 귀를 그려줍니다.



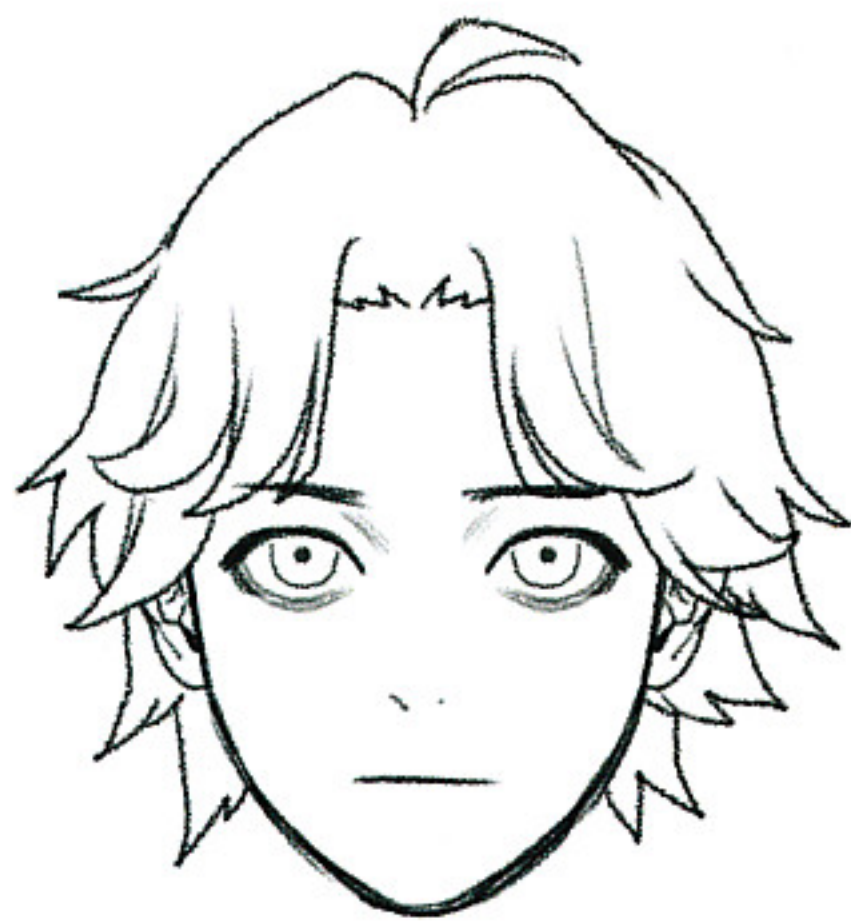
눈썹 선과 턱 선을 기준으로 2등분해주고
첫 번째 선을 눈썹
두 번째 선을 코에 위치해 줍니다.



처음 그렸던 원을 기준으로
두상을 잡아줍니다.



눈썹-코 간격만큼
이마 면적으로 잡아줍니다.
이선을 기준으로 머리카락을 그립니다.

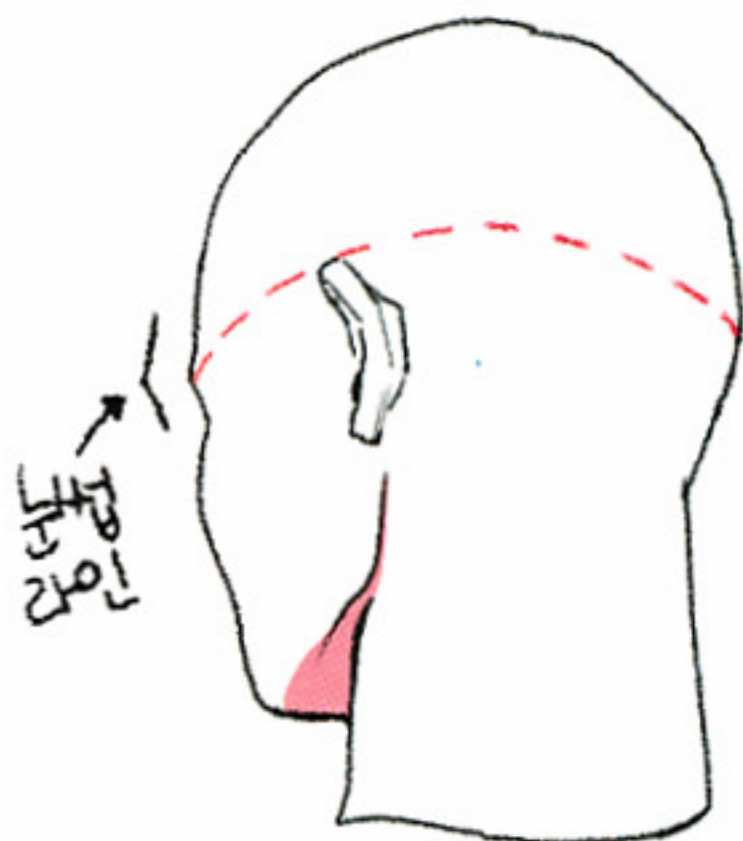


정리해 줍니다.
머리카락의 부피를 생각해서
두상보다 크게 그려줍니다.

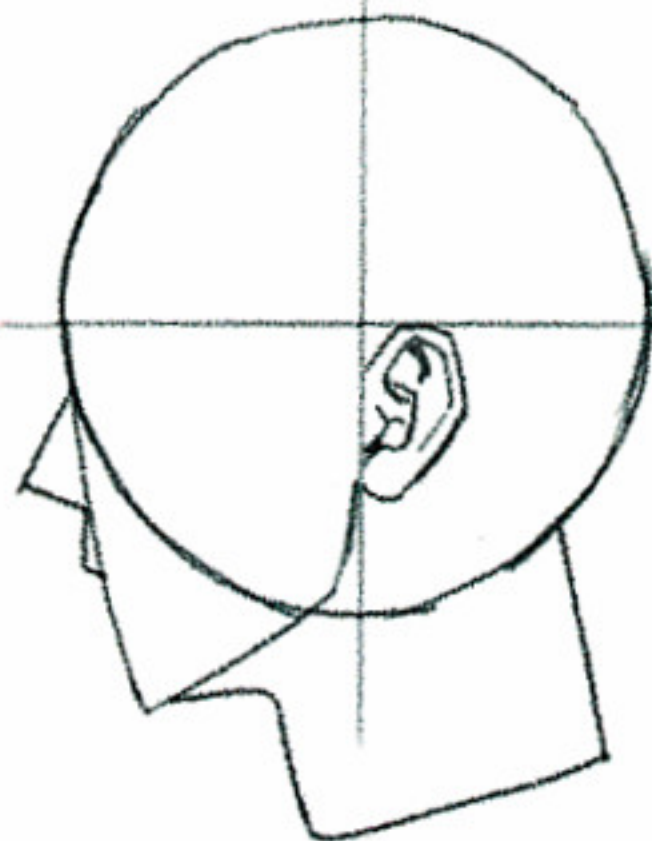
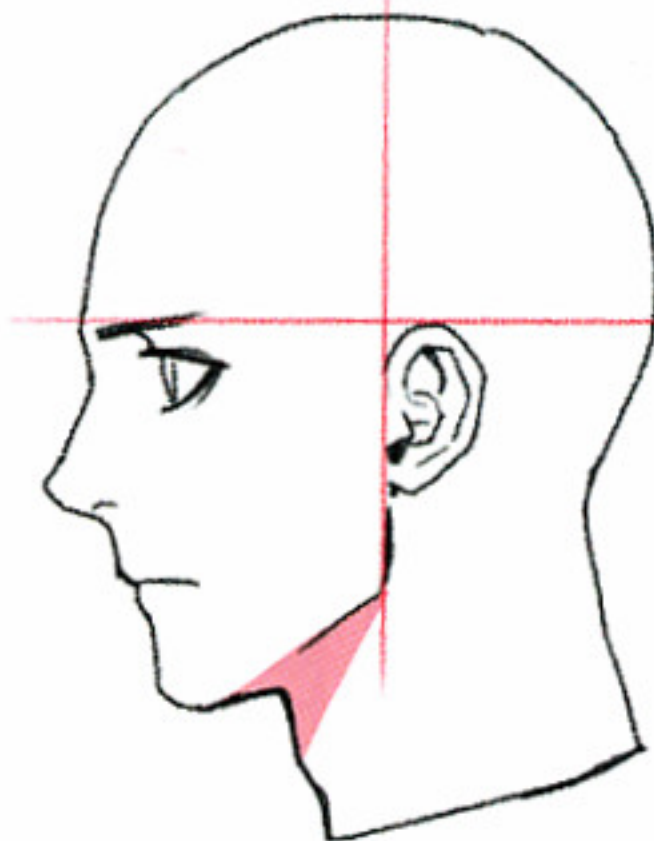


자신이 그린 그림을 검수해 볼 때 스스로가 그린 그림의 각도를
인지하고 있어야 합니다.

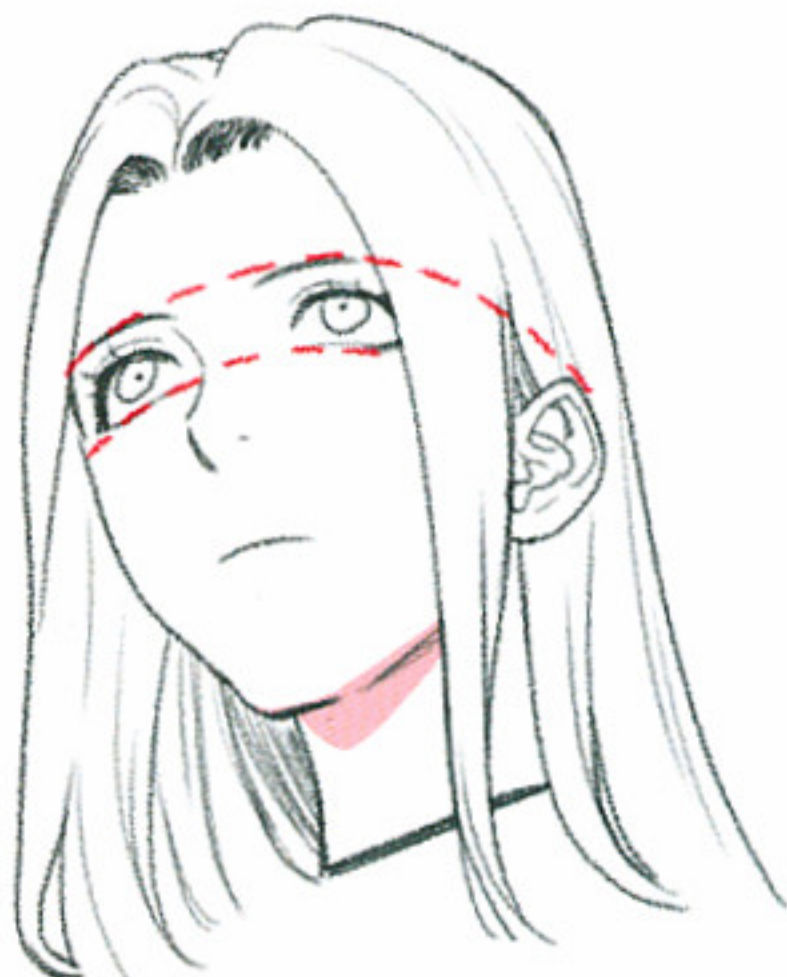
그 각도에 맞게 곡선을 그려주면 이목구비의 위치를 잡는데 도움이 됩니다.



뒷면을 그릴 때도 곡선으로
귀의 위치를 잡아줄 수 있습니다.



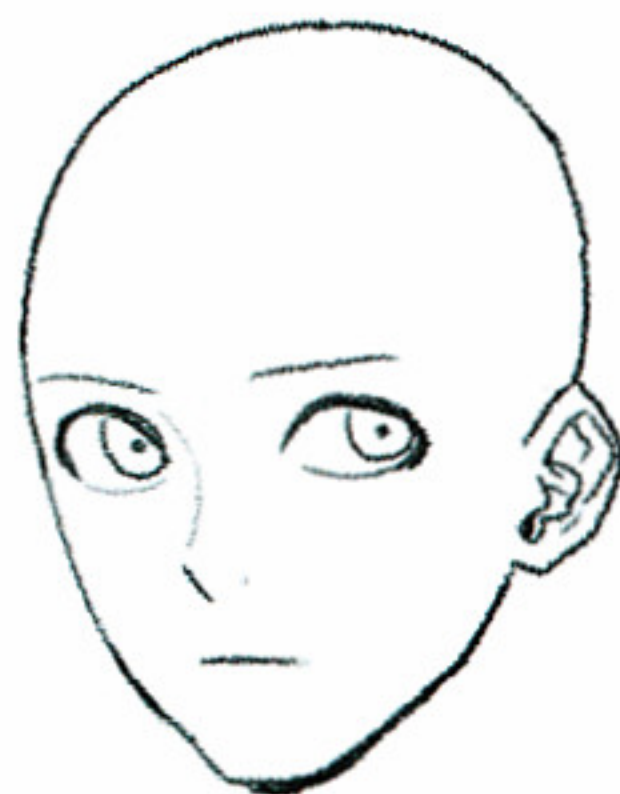
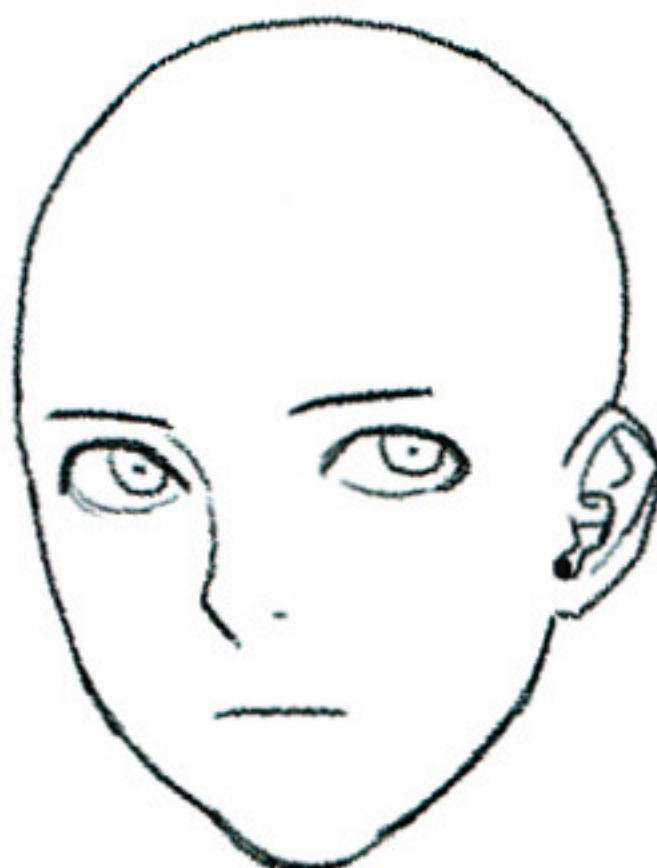
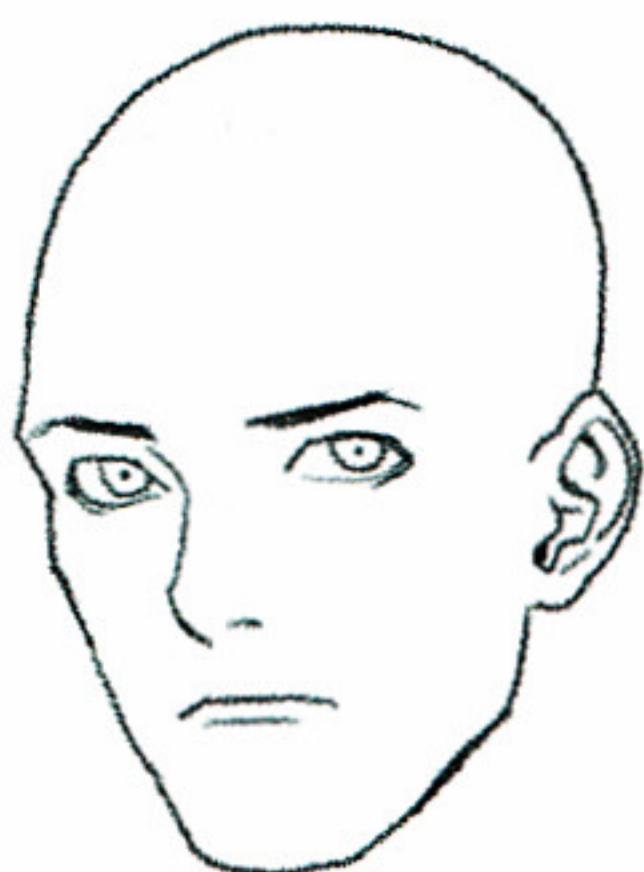
옆모습을 그릴 땐 동그라미를 그리고
눈썹부터 턱까지의 덩어리를 그려준 뒤
코와 입 라인을 그려줍니다.



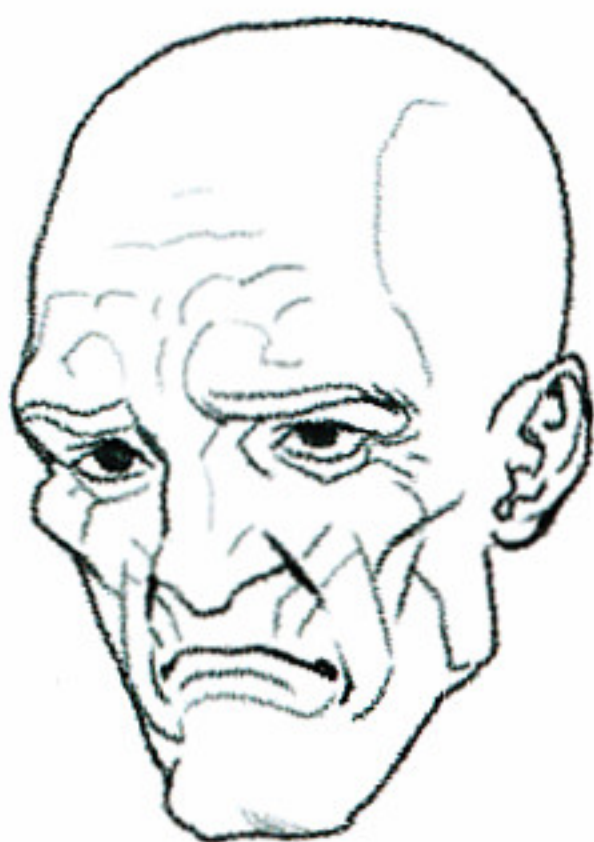
위를 향하고 있는 얼굴을 그릴 땐 턱 라인에 주의합니다.
실제로 고개를 많이 젖히지 않는 이상 턱 라인이 ㄴ 모양이 되지 않습니다.
이는 턱 뼈의 윤곽이 피부에 가려져 희미해지기 때문입니다.



얼굴의 입체를 확인해 봅시다.
눈썹 아래의 굴곡과 광대뼈, 입 주변의 덩어리를 주의합시다.

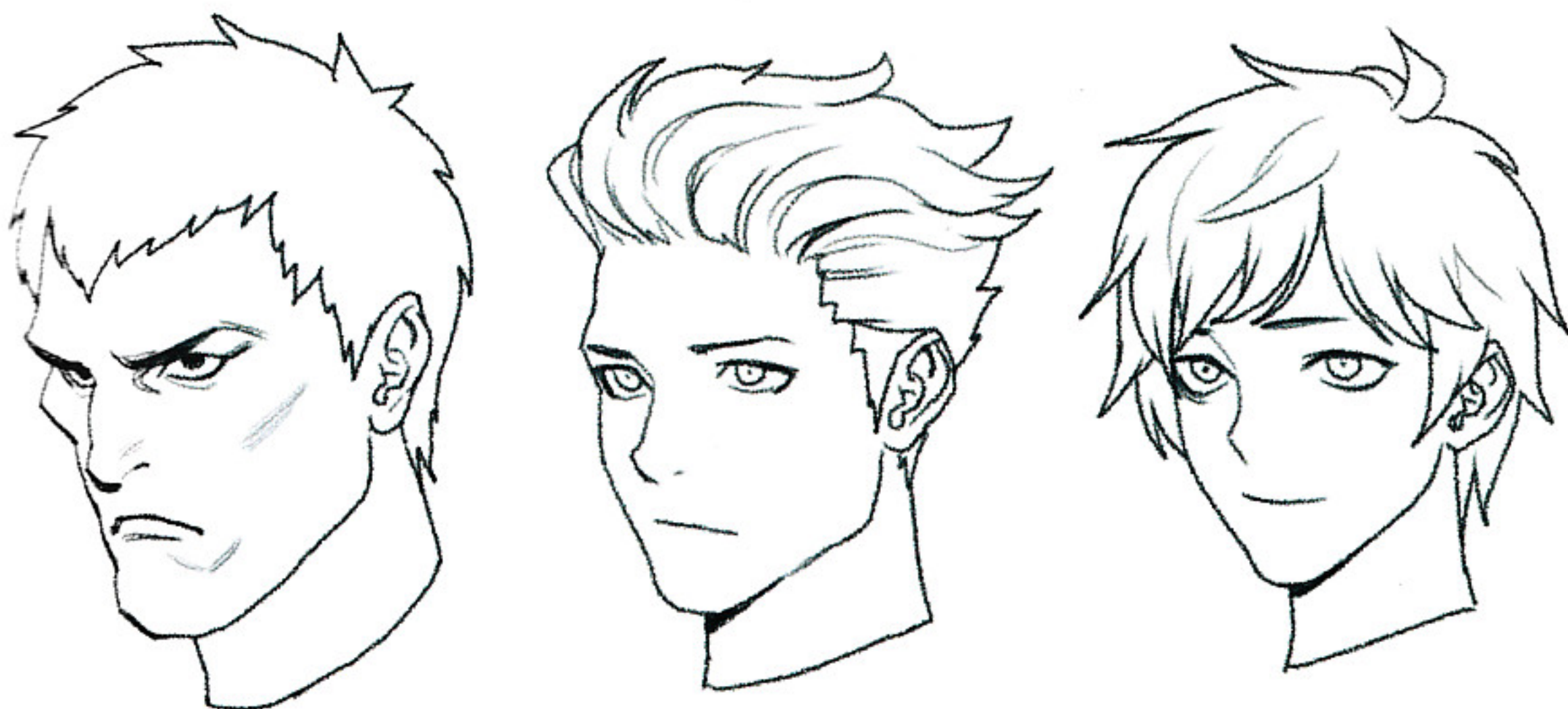


그림에 따라서 점점 생략되고 둥글어집니다.

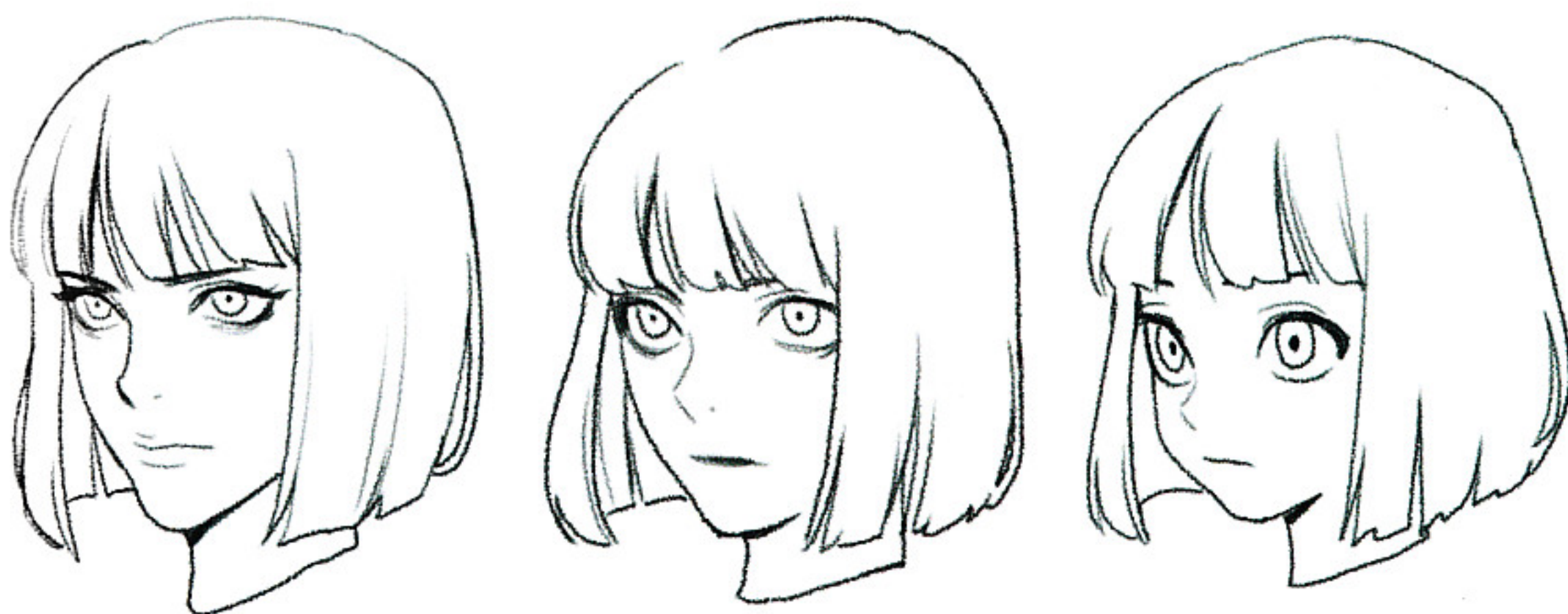


다양한 얼굴형을 보았을 때 눈썹 굴곡과 광대뼈, 입 주변의 덩어리가
과장되고 굴곡이 커지는 것을 알 수 있습니다.

인물의 인상을 표현할 때에는 얼굴형과 이목구비의 묘사에 집중합니다.



남성은 얼굴 윤곽 라인이 굴곡지고 각진 상태에 따른 인상의 차이를 표현합니다.

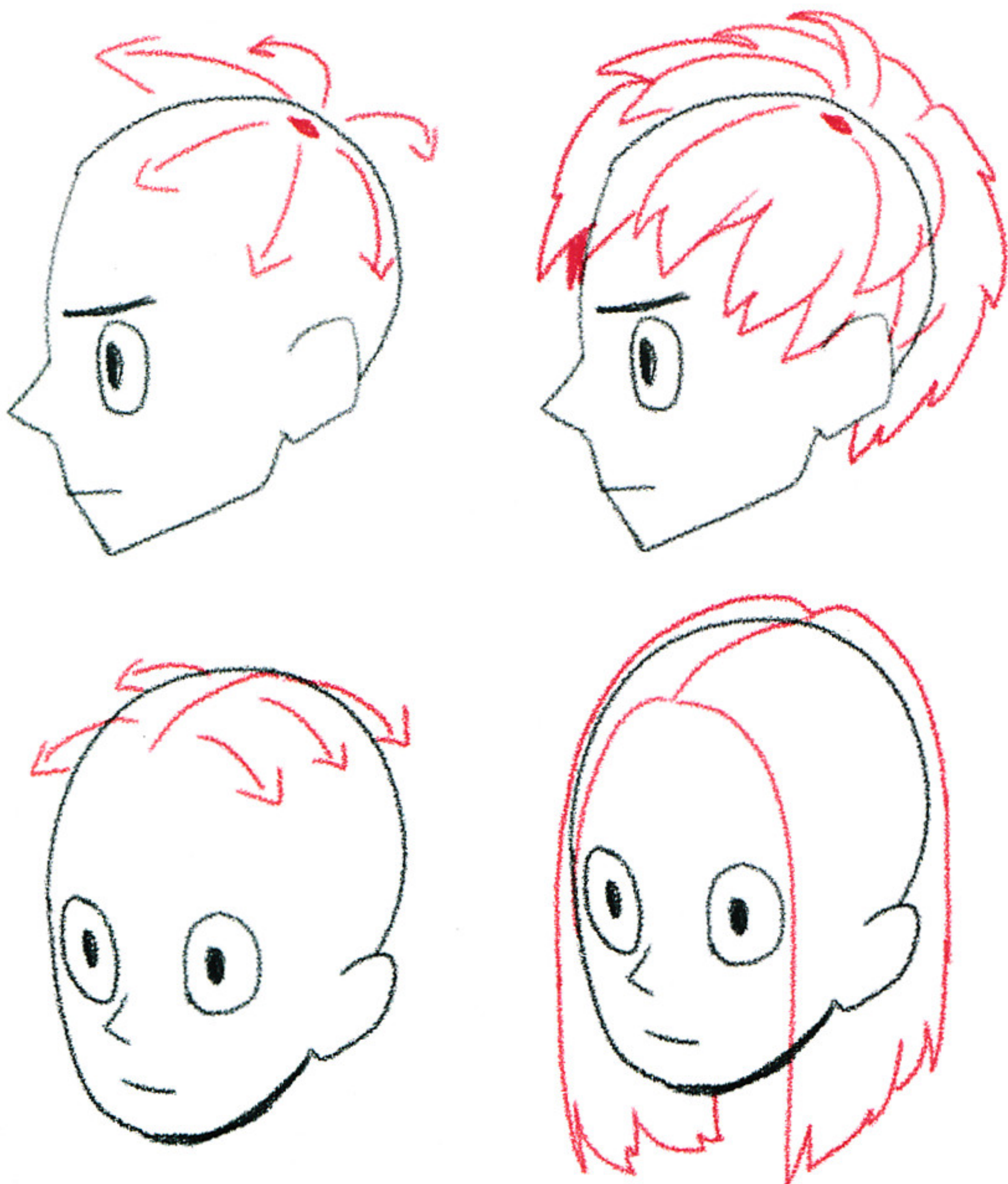


여성의 얼굴은 이목구비의 비율과 얼굴형을 조절해서 표현할 수 있습니다.

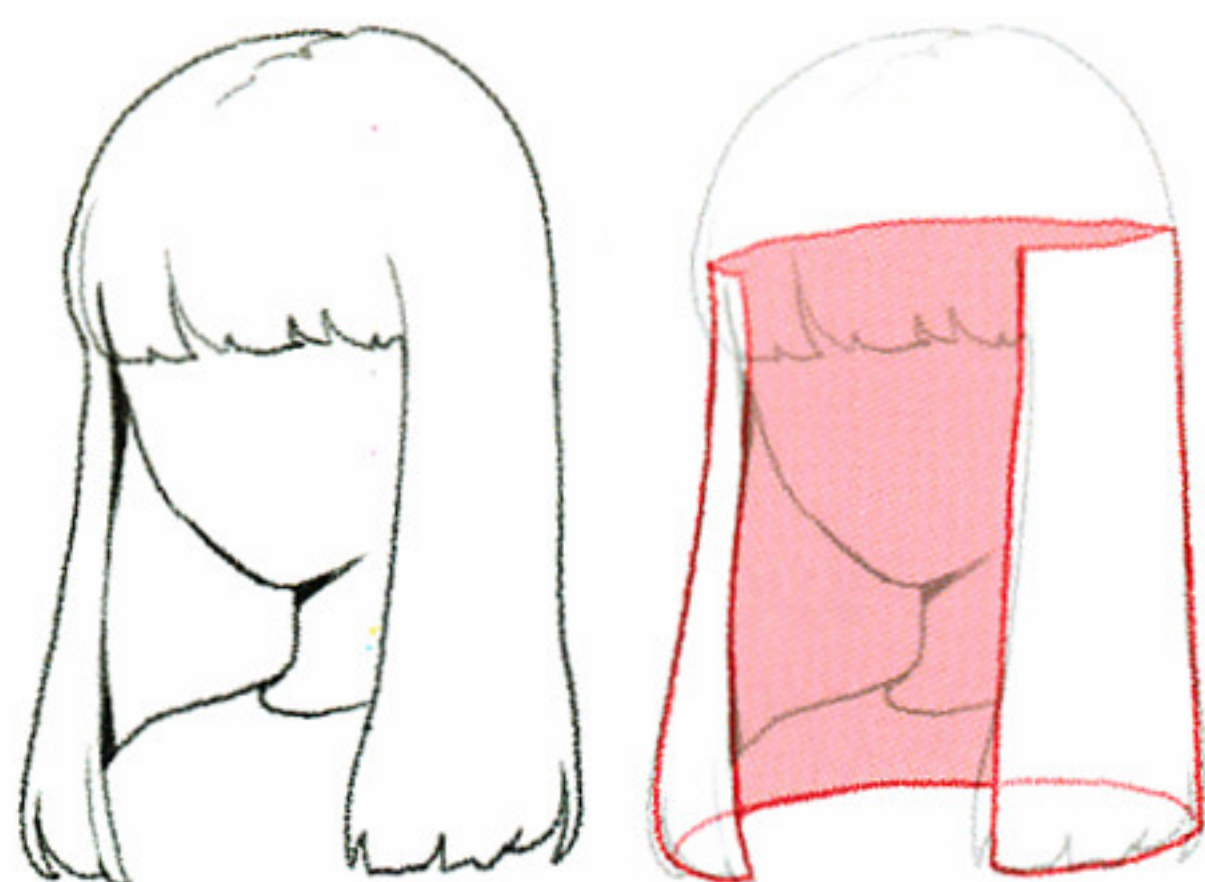


인물에 따라 반대의 경우도 있으니 다양한 인물을 그려봅시다.

[헤어스타일]



머리카락이 시작되는 기준점(정수리의 가마, 가르마 등)에서
바깥쪽으로 뺏어 나오도록 그려줍니다.



긴 머리카락은
얼굴과 목 주변을
감싸고 있는
하나의 덩어리로
생각해 봅시다.
바깥면과 안쪽면을
표현해주면
머리카락의
입체감을 살리는데
도움이 됩니다.

머리카락을 하나의 면으로 인식해 보자

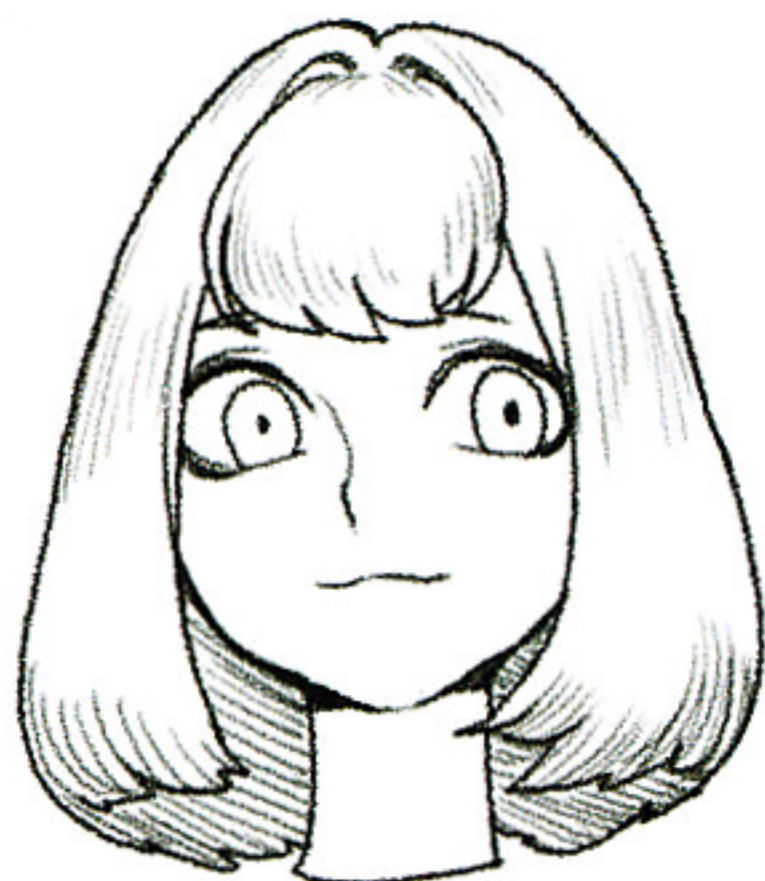
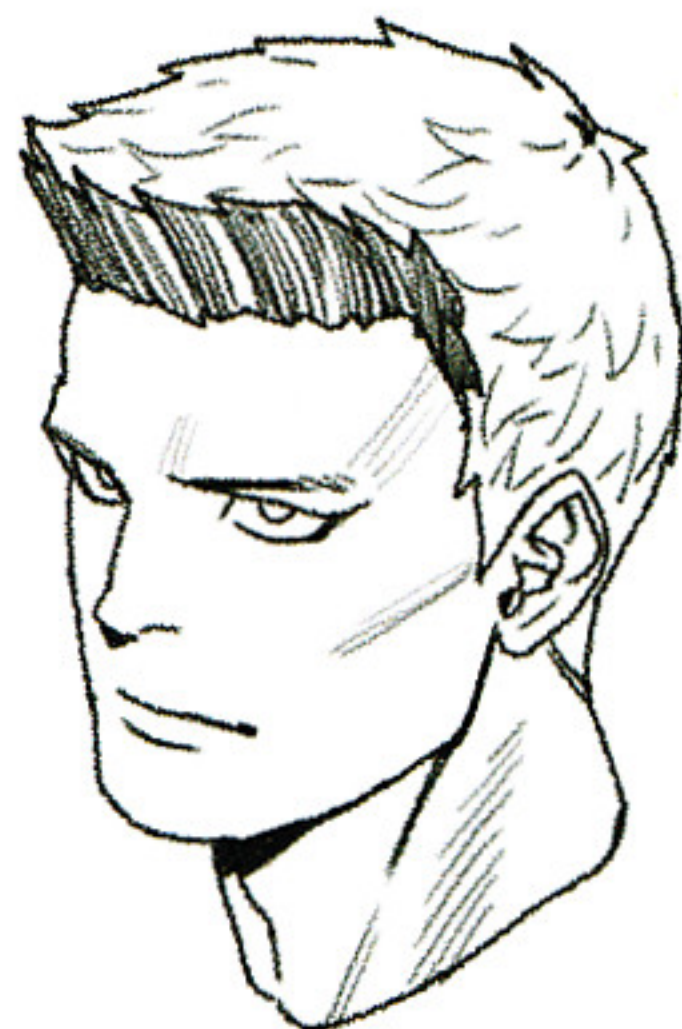
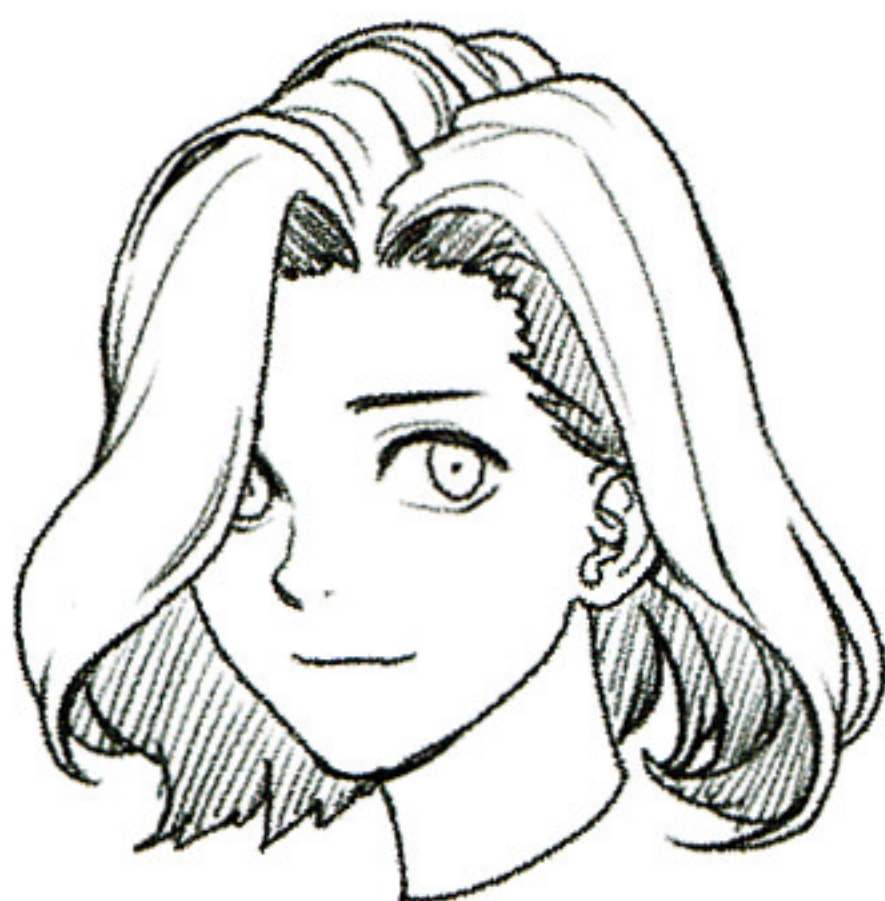
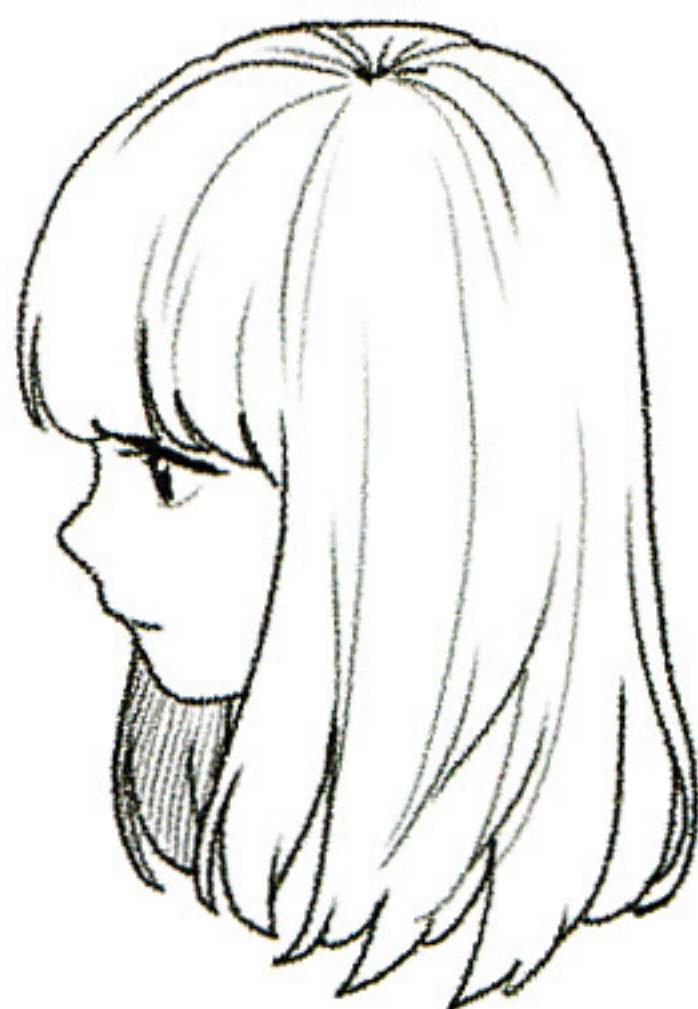
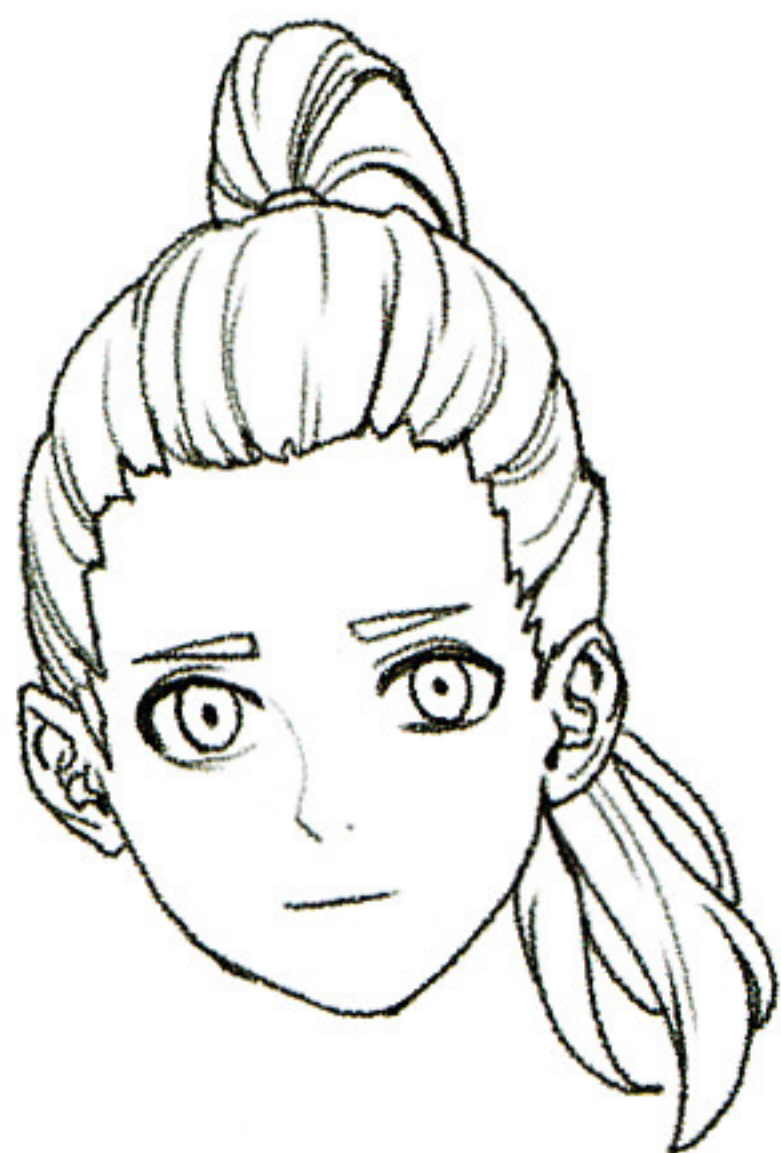


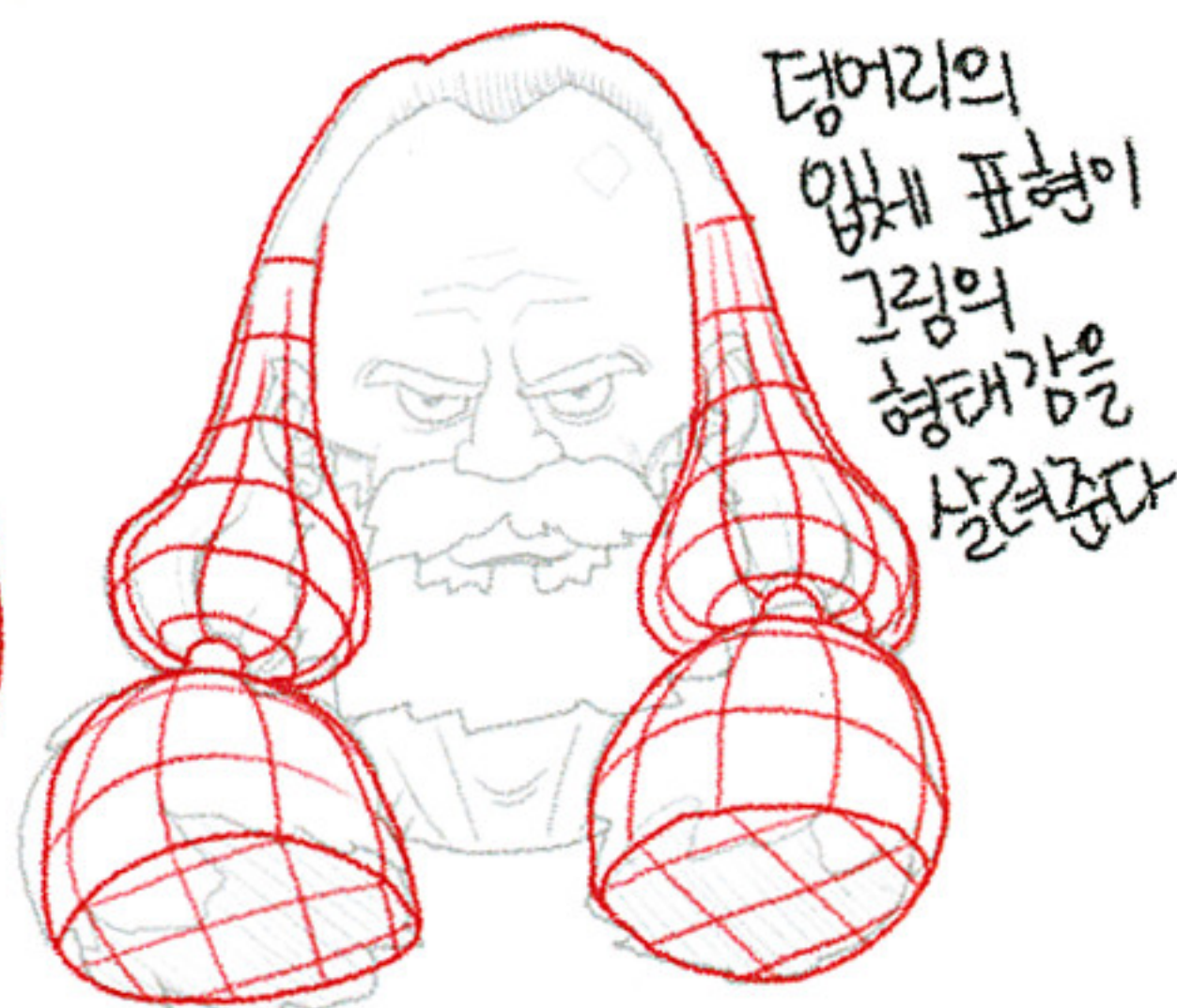
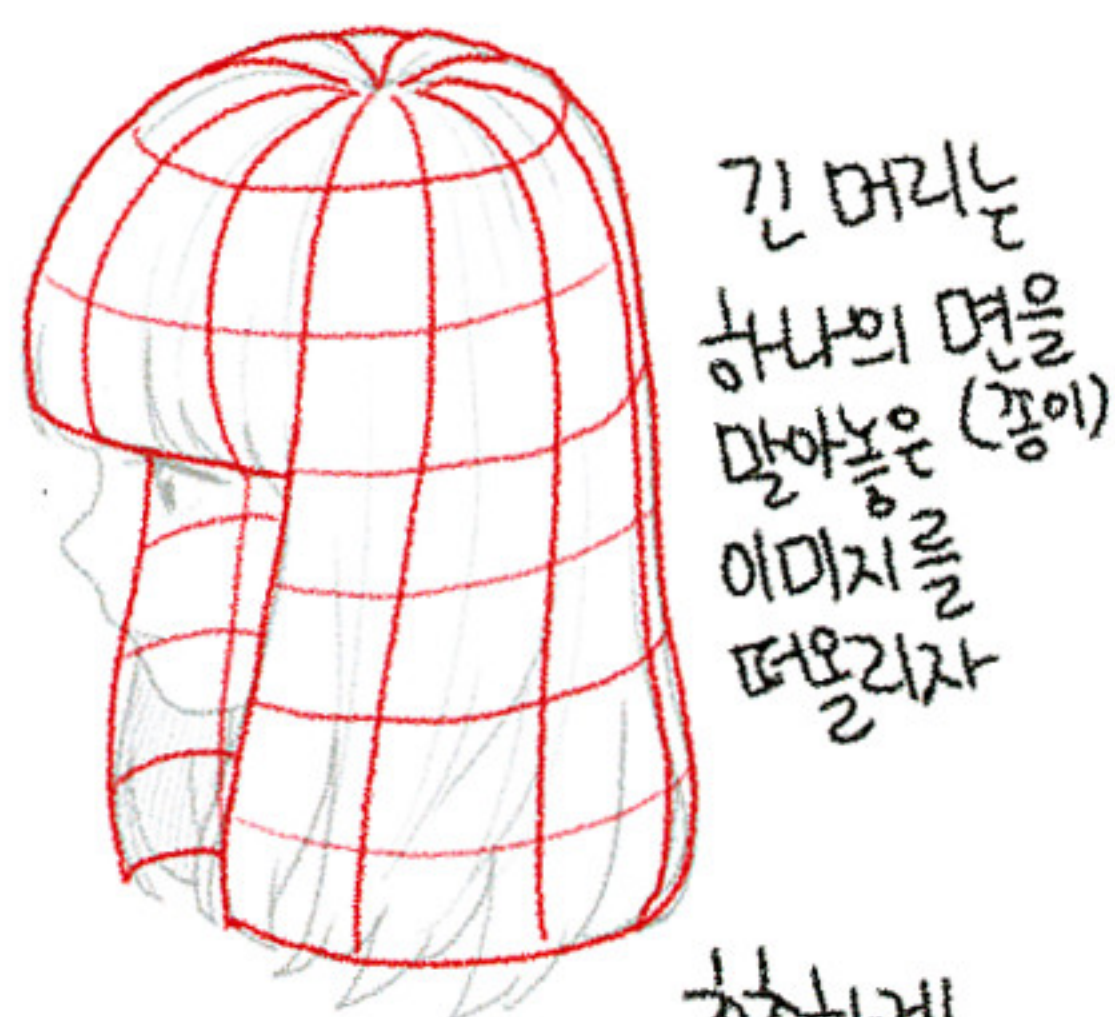
머리카락의 밀도 차이로
머리카락 끝 쪽으로 갈수록 넓게 퍼진다

머리카락의
빈공간 표현



머리가 뒤집히는
입체감을 생각해
보자



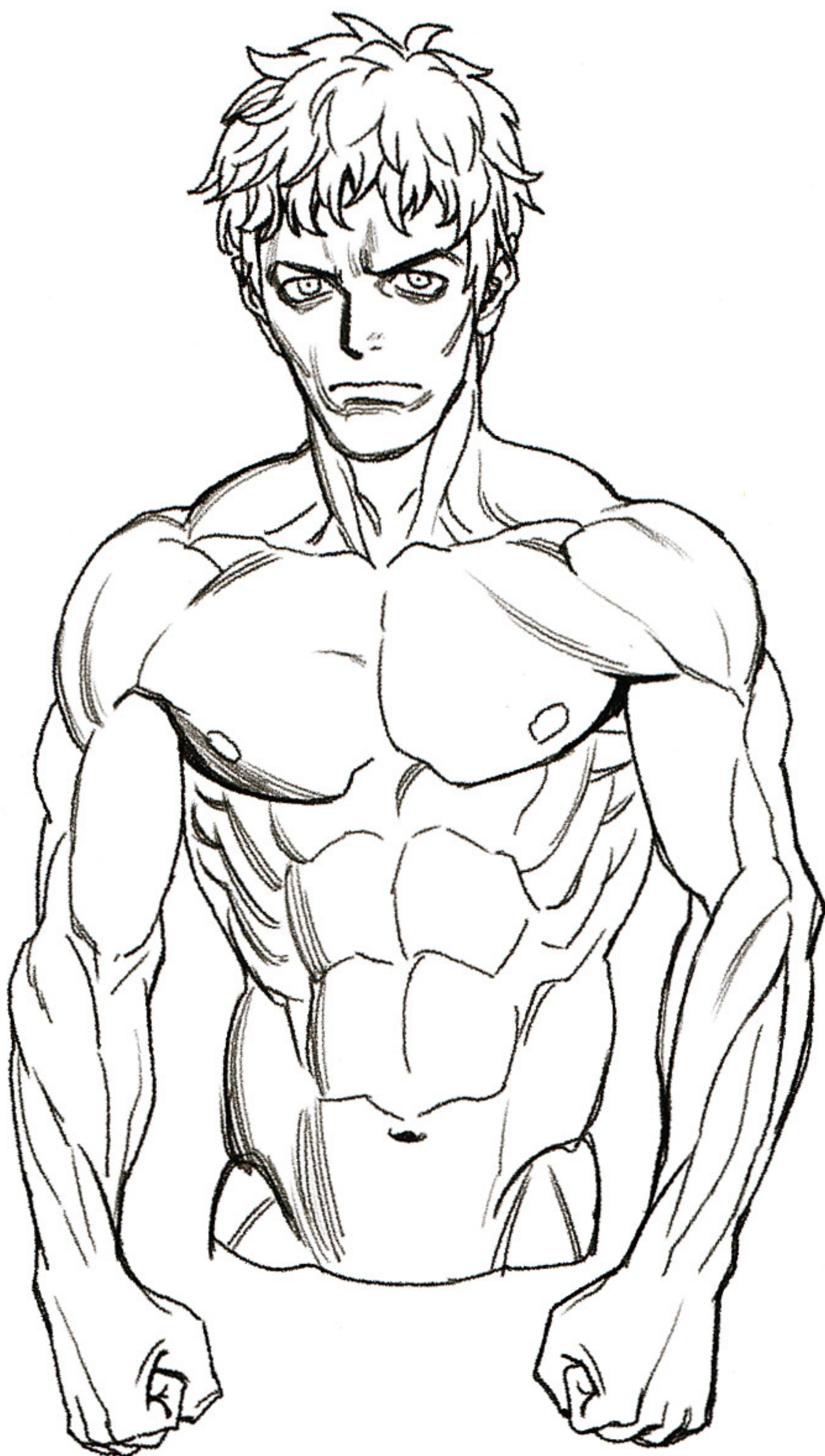


머리카락을 표현할 때에는 면과 덩어리를 적절하게 사용해 봅시다.

PART 03 /

심체

[남자 상체]



상체의 전체적인 모습입니다.
몸의 랜드마크를 설정하여 부위별로 모양과 구조를 숙지하도록 합니다.

상체의 각 부위들을 색으로 구분지었습니다.



대흉근(가슴)

쇄골

삼각근(어깨)

승모근

복직근(배)

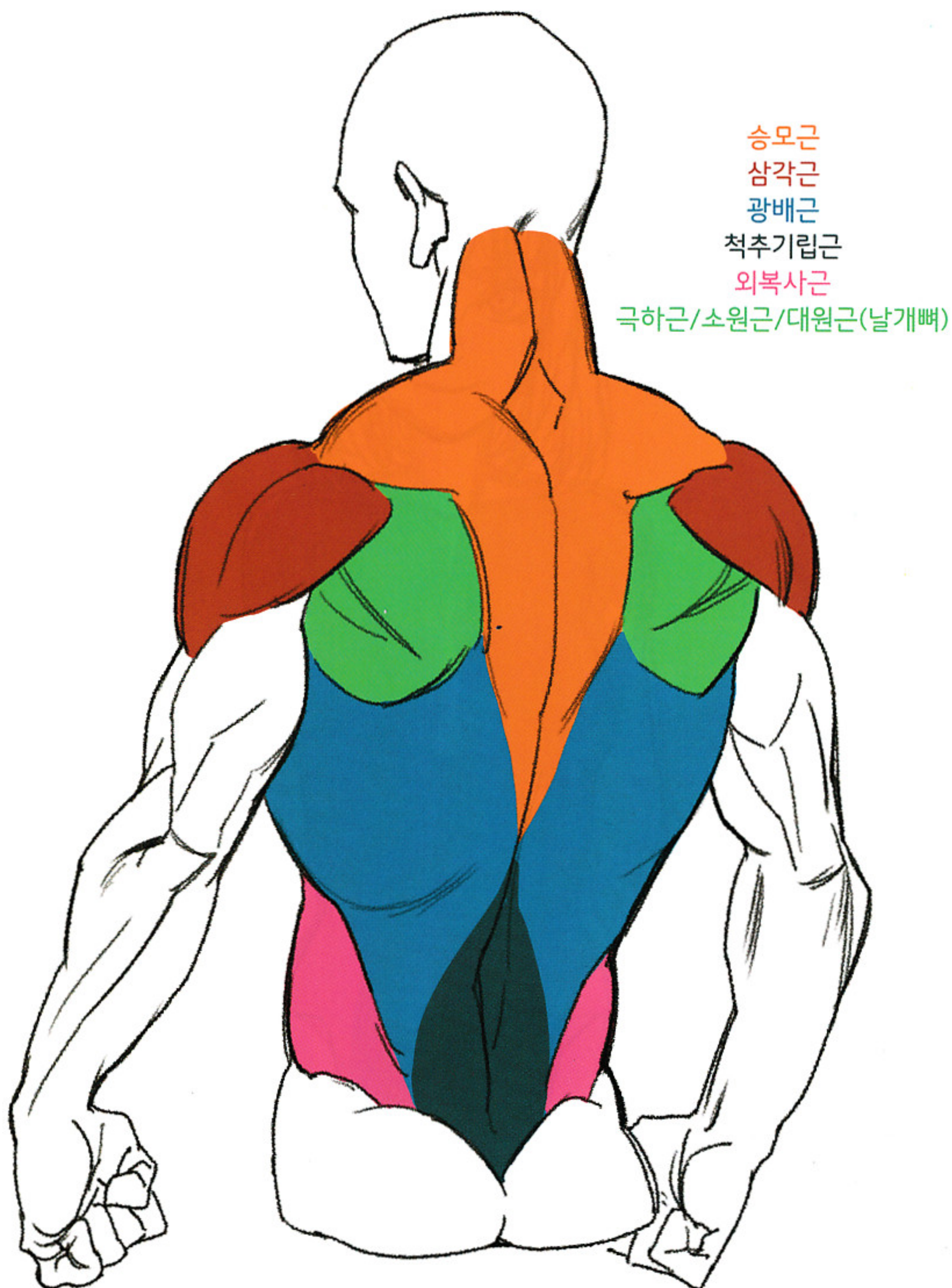
외복사근(갈비뼈/옆구리)

전거근

등(상체)의 전체적인 모습입니다.
몸의 랜드마크를 설정하여 부위별로 모양과 구조를 숙지하도록 합니다.

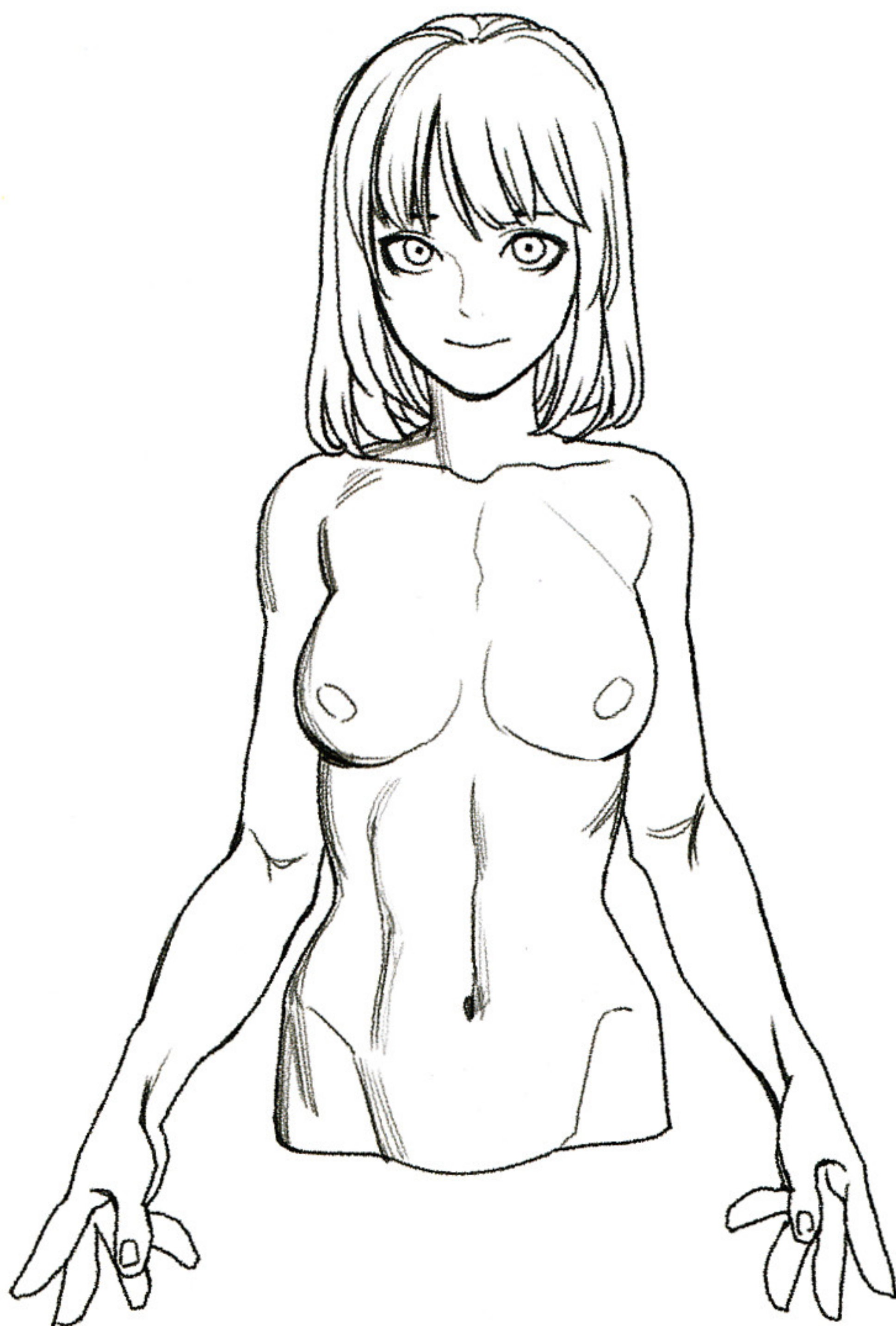


등의 각 부위들을 색으로 구분지었습니다.

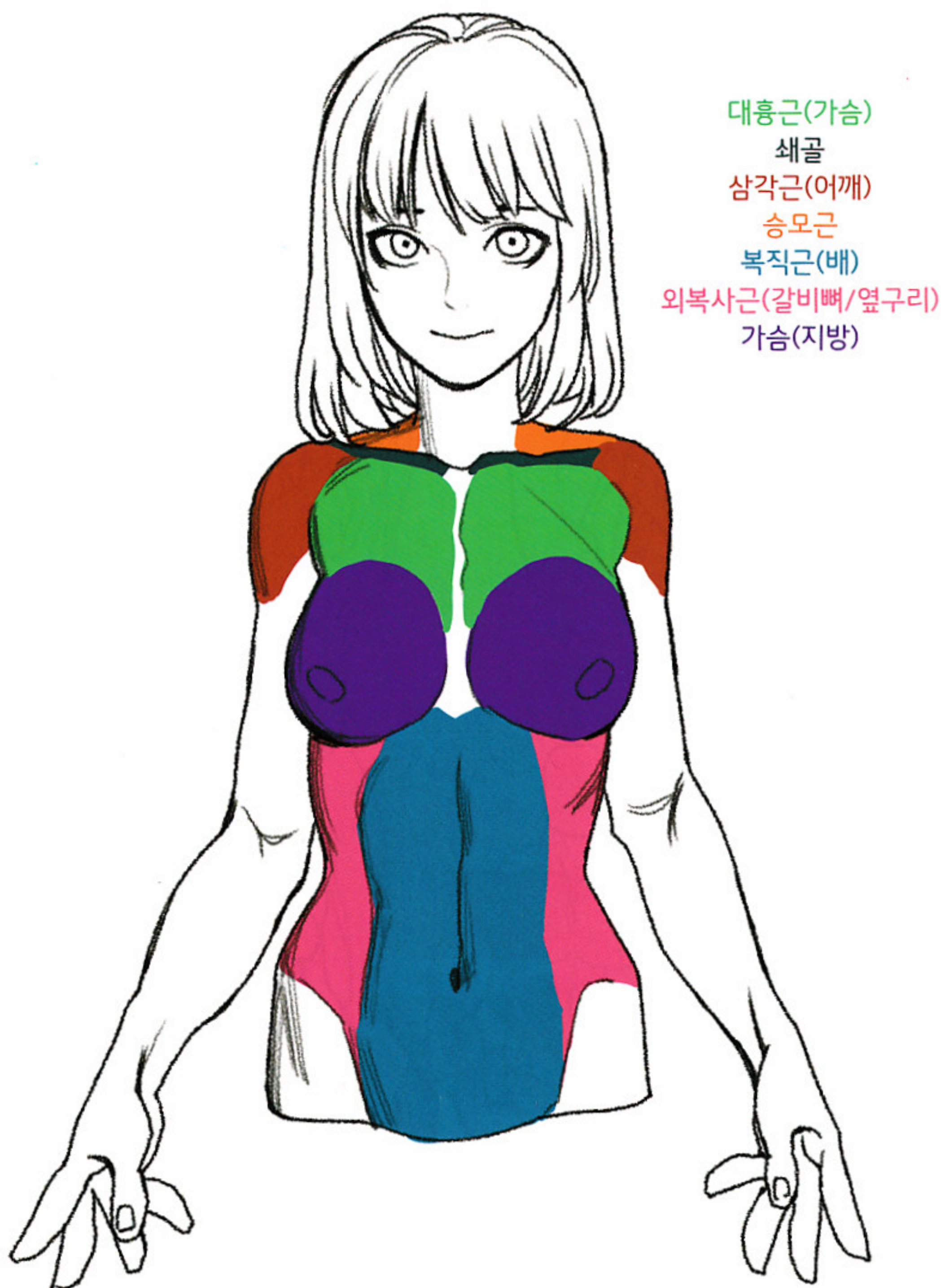


[여자 상체]

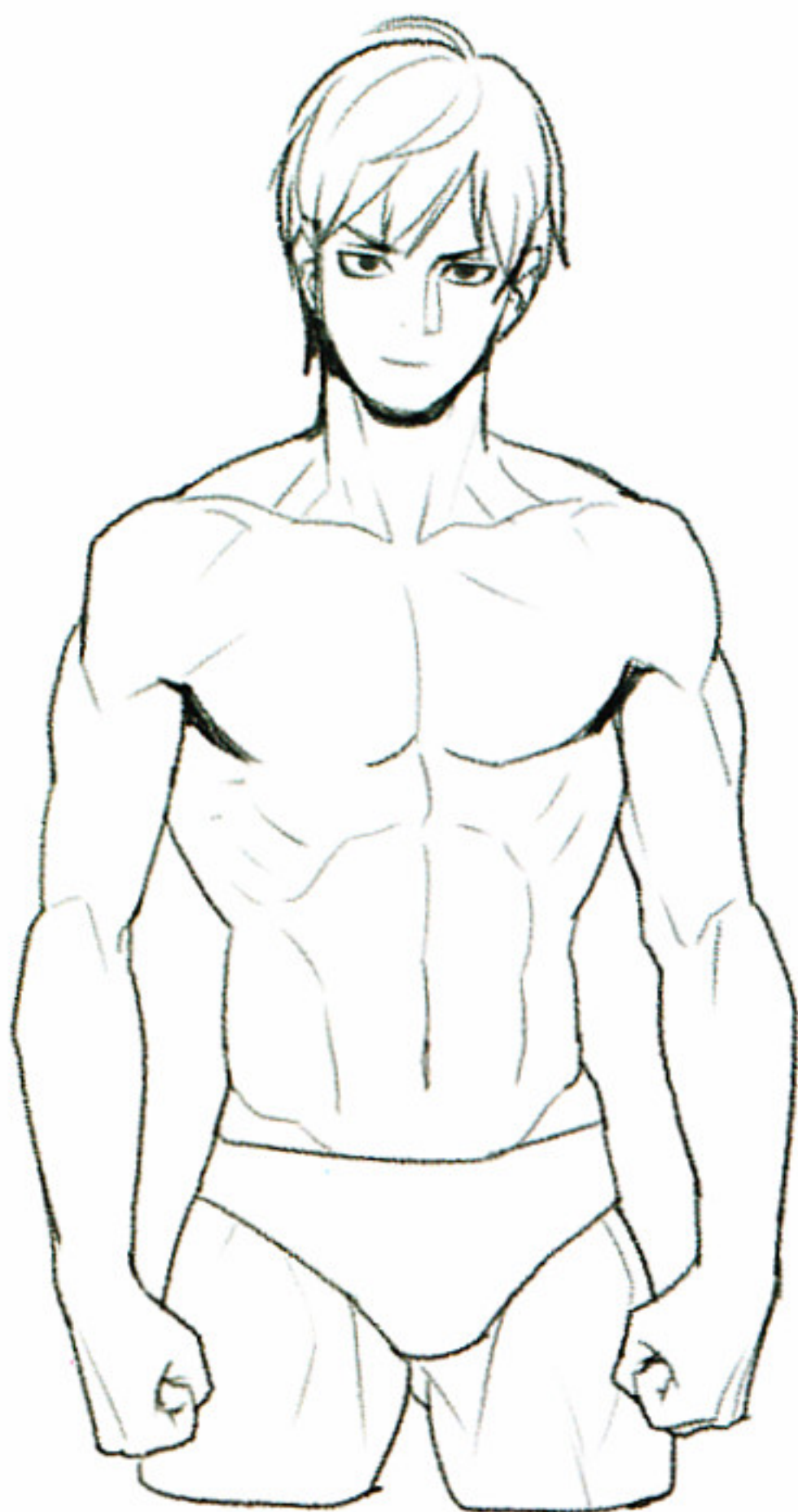
여성의 상체를 알아봅시다.
여성 역시 몸의 랜드마크를 설정하여 몸의 모양과 구조를 숙지합니다.



상체의 각 부위들을 색으로 구분지었습니다.
남성의 몸과 가장 큰 차이는 대흉근 위에 지방 덩어리가 존재하는 점입니다.



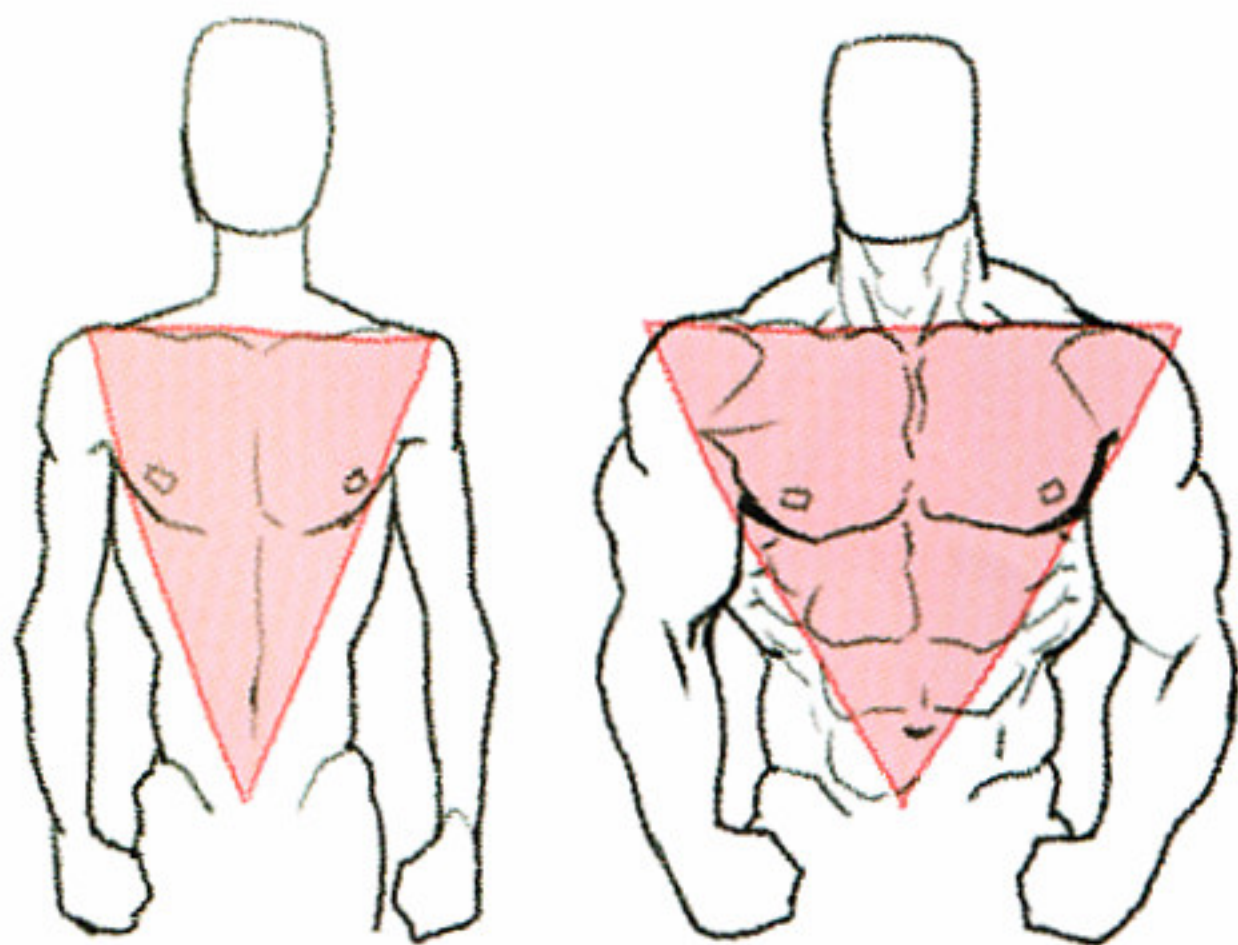
[남자와 여자 몸의 차이]



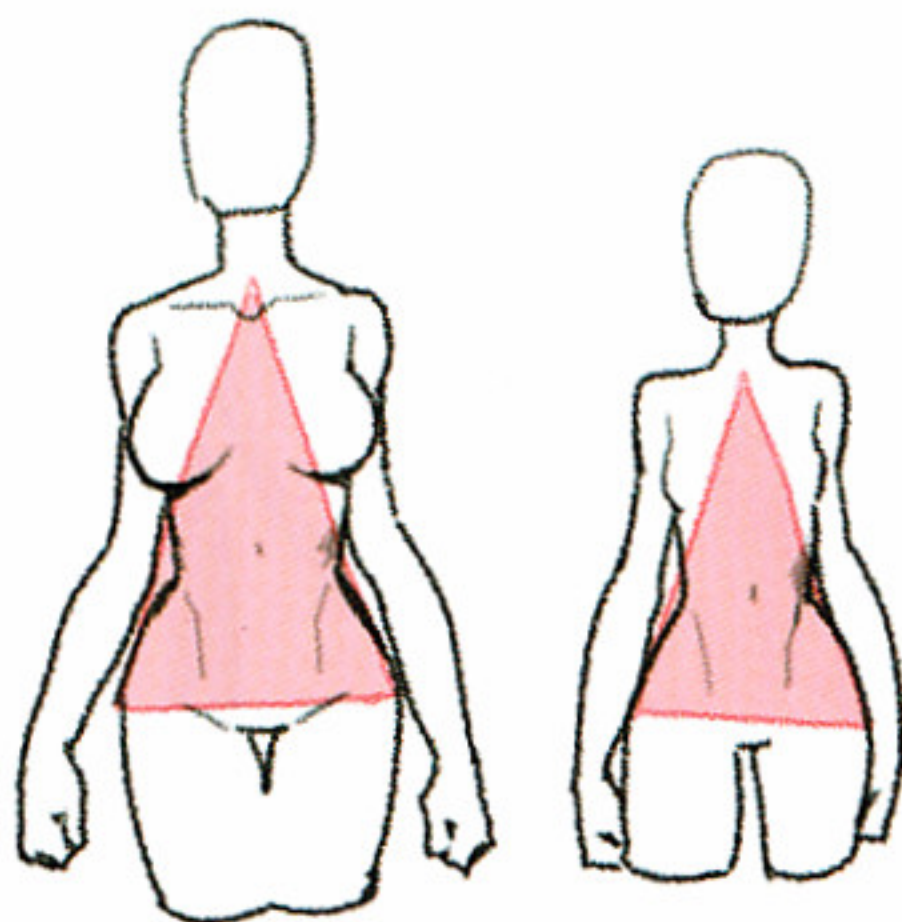
남자 몸은 역삼각형에 가까울수록
건장한 체격이 됩니다.



여자 몸은 골반이 강조되고
상대적으로 곡선을 많이 씁니다.

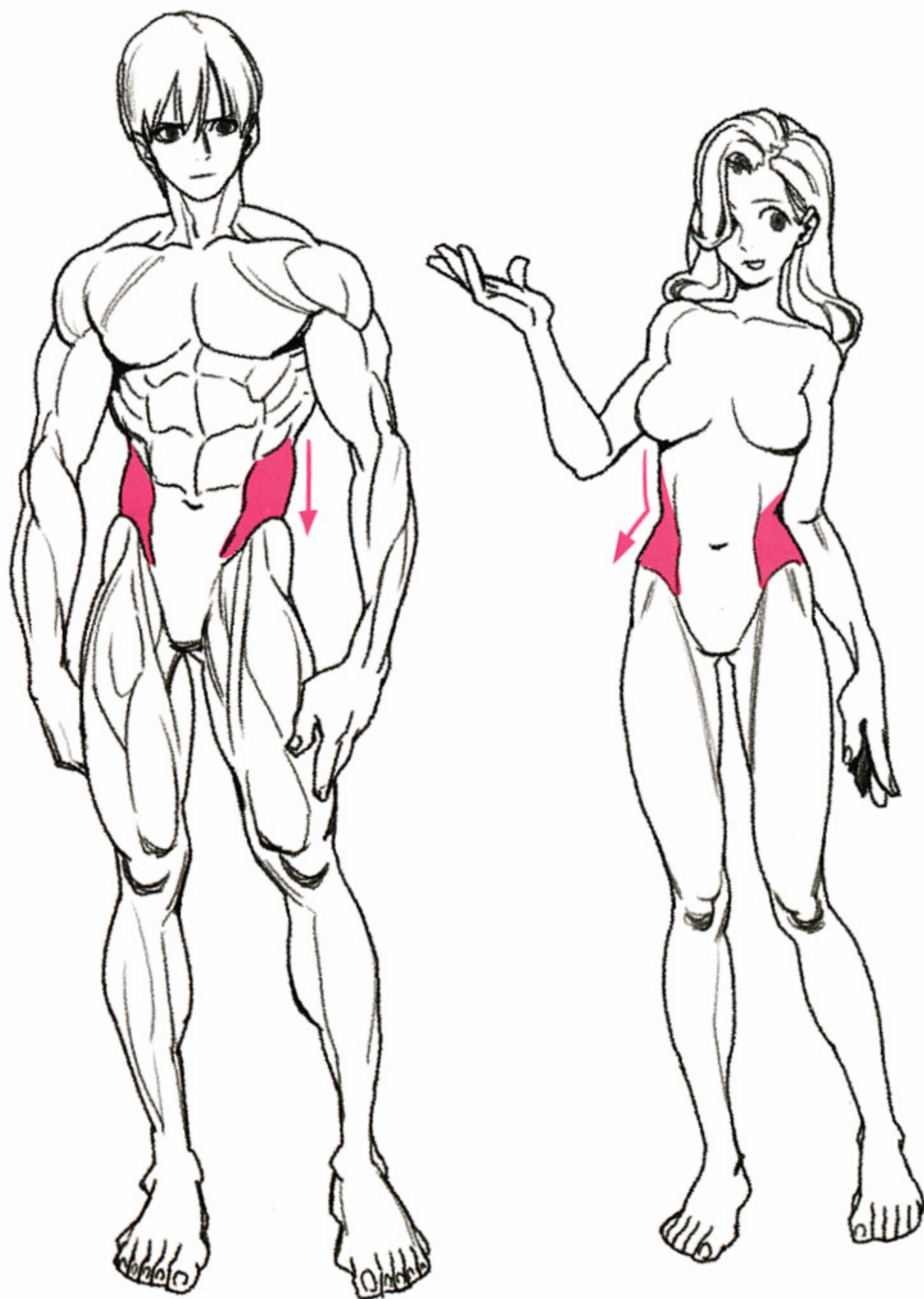


근육질이 될수록
역삼각형의 부피가 커집니다.
승모근의 크기가 커지면서
목이 짧아보이게 됩니다.



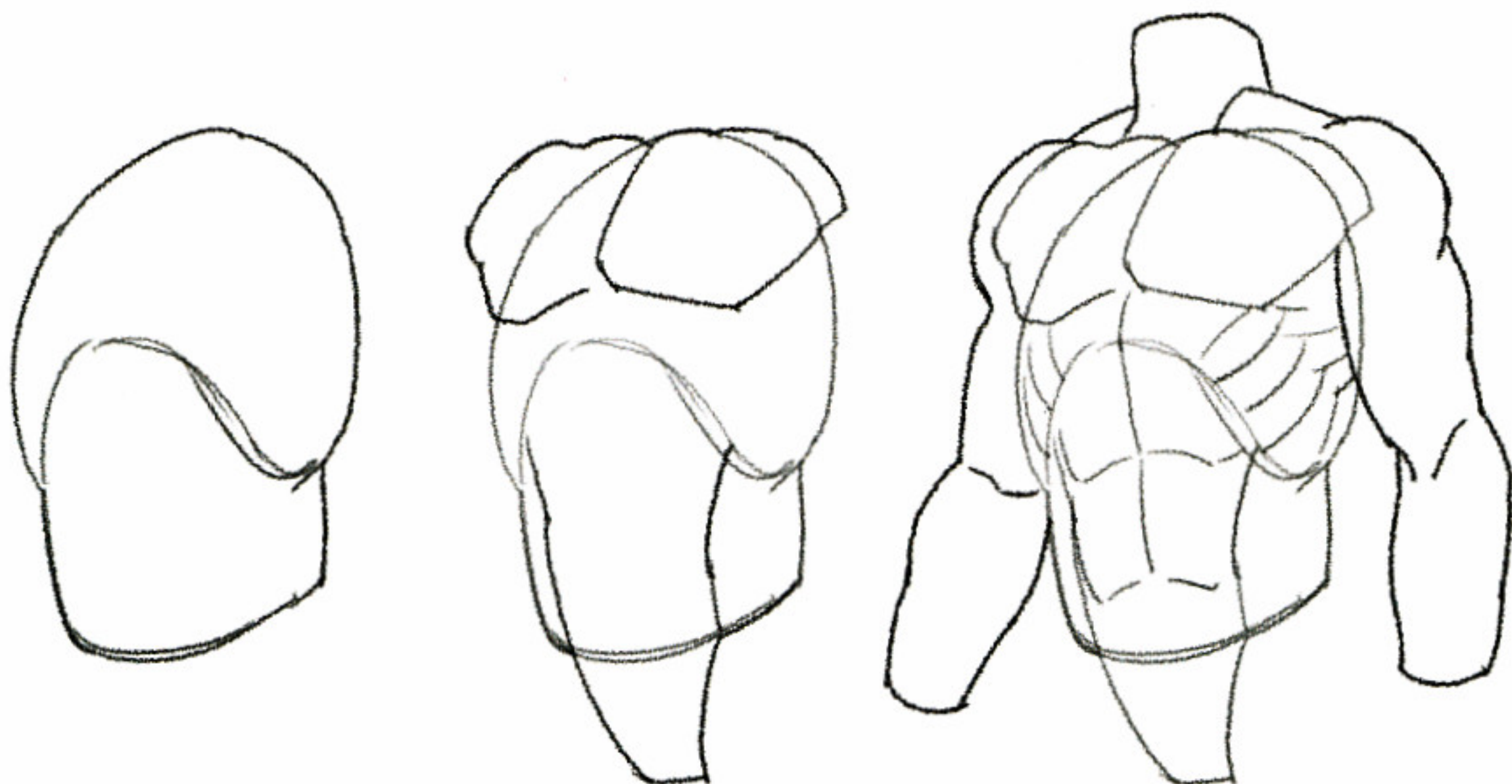
여자 체형은 골반의 중심이 됩니다.
가슴 사이즈에 따라
상체의 크기를 조절해 줍시다.

남자와 여자 몸의 가장 큰 차이점은 골반이라고 볼 수 있는데
여성의 골반이 상대적으로 넓은 모양입니다.

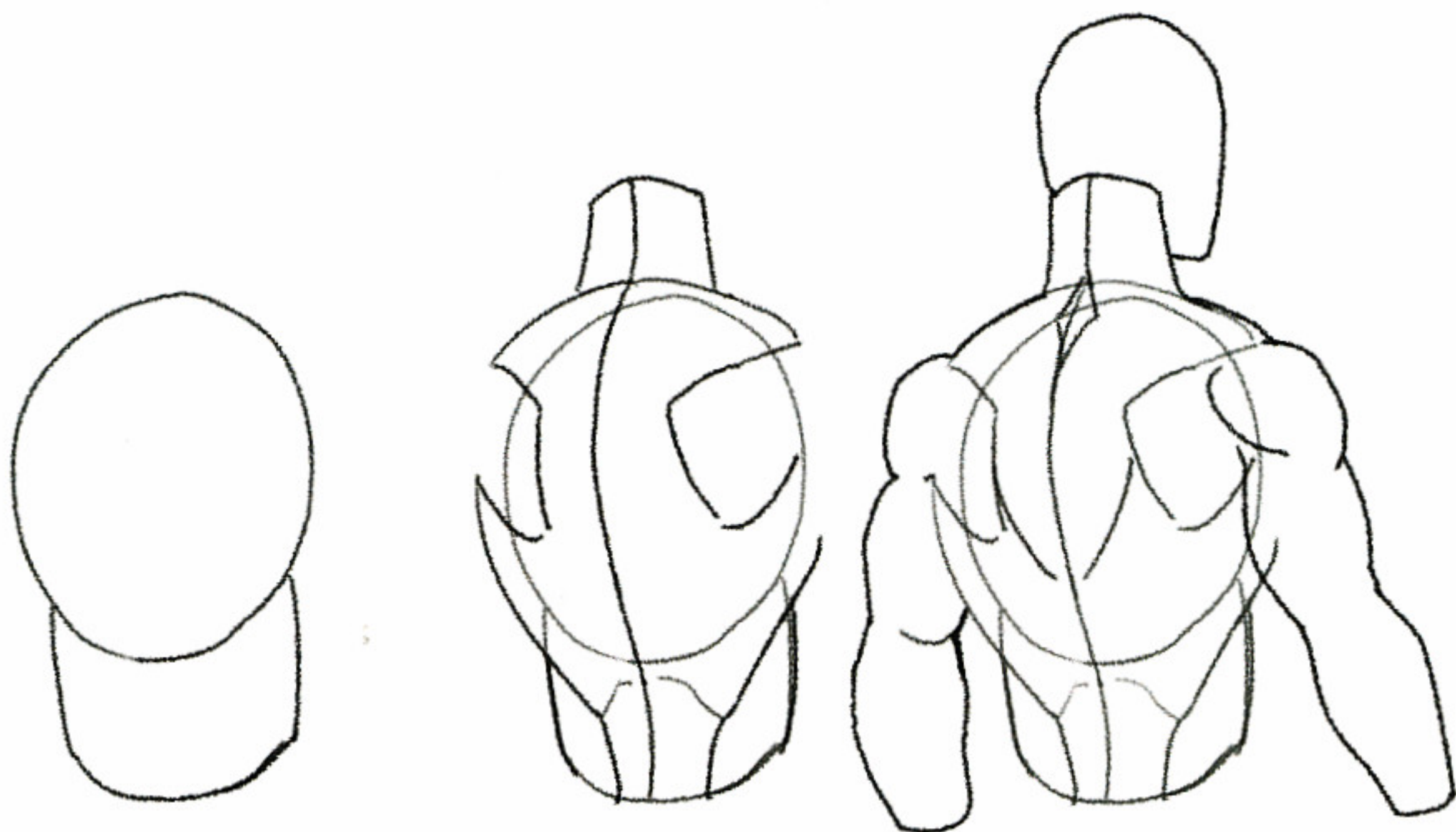


골반의 모양이 다르므로 골반과 닿아있는 외복사근의 모양이 달라지는데
외복사근, 즉 허리의 라인을 보면 남자는 어느 정도 직선으로 떨어지는 모양이지만
여자의 허리 라인을 보면 점점 넓어지는 모양이 되는 걸 볼 수 있습니다.

[남성의 상체를 그리는 순서]

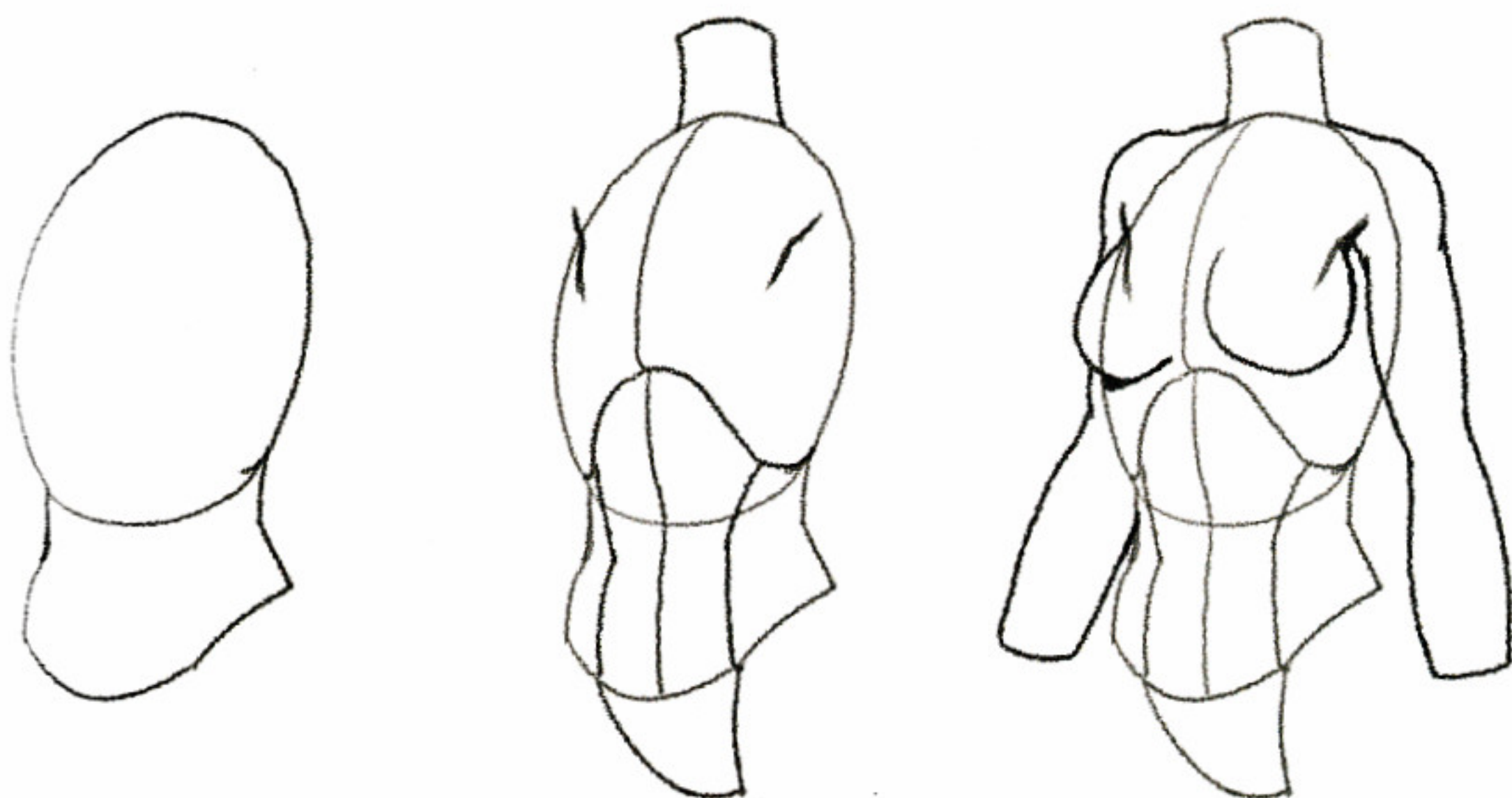


정면에서는 갈비뼈와 몸통을 중심으로
대흉근, 삼각근 등의 큰 덩어리를 얹어주고
덩어리 내의 디테일 묘사를 해줍니다.

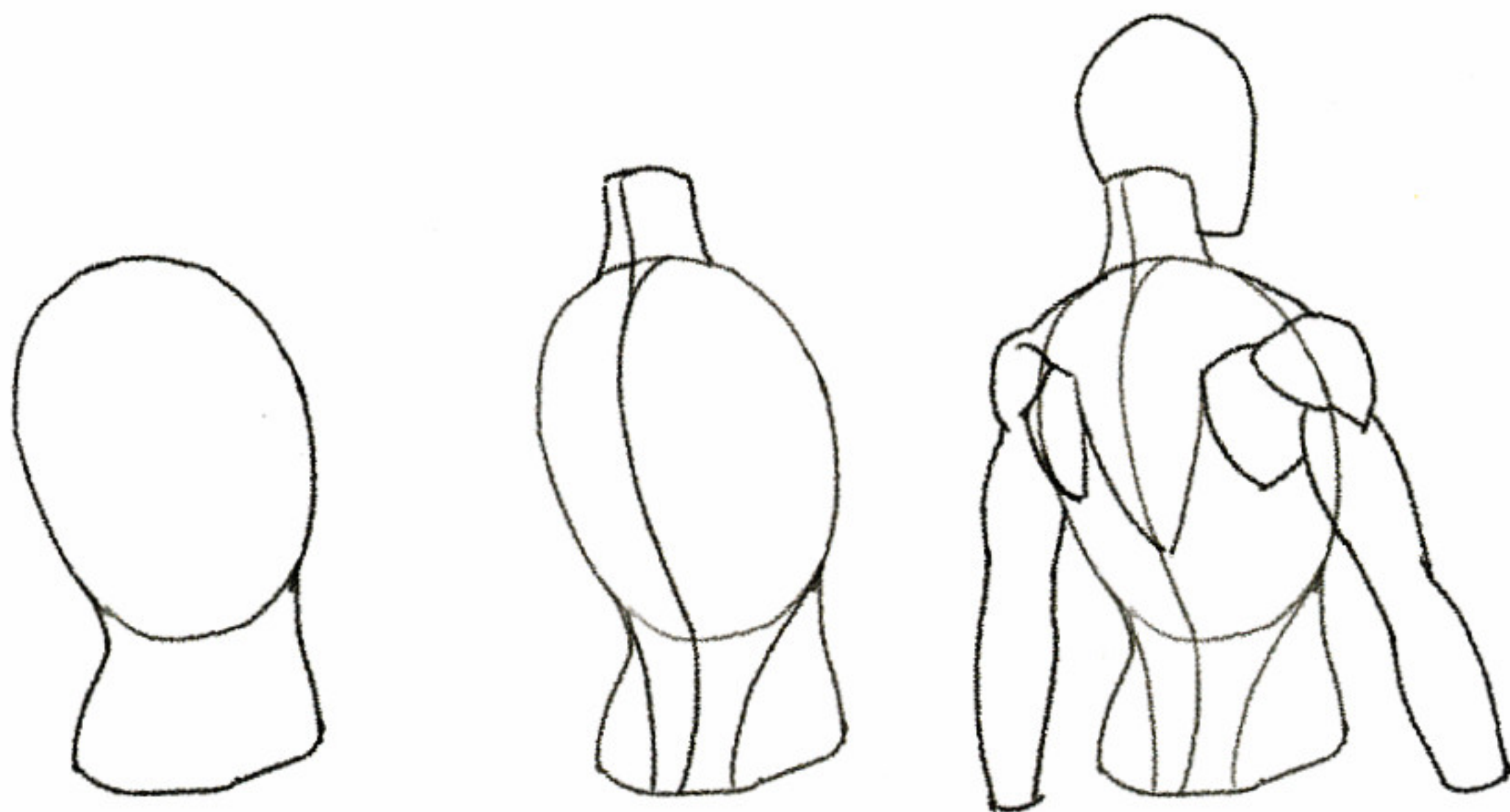


뒷모습도 마찬가지로 갈비뼈와 몸통을 중심으로 합니다.
근육이 발달한 몸은 등근육의 부피가 커지고
'등근육의 부피 = 덩치'이기 때문에 체형에 맞는 형태를 그려주어야 합니다.

[여성의 상체를 그리는 순서]



남성과 마찬가지로 갈비뼈와 몸통의 덩어리를 잡아줍니다.
 개인차는 있지만 여성은 골반이 몸통에 비해 넓은 편이기 때문에
 아래로 내려갈수록 더 넓어지는 형태가 됩니다.
 대흉근의 위치를 잡아준 뒤 가슴을 그리면 위치나 모양을 잡기에 좋습니다.



뒷모습도 마찬가지로 갈비뼈와 몸통을 중심으로 합니다.
 여성의 몸은 많이 단련해도 근육의 크기가 과하게 커지지 않기 때문에
 등근육의 부피를 몸통의 부피와 비슷하게 잡아주면 됩니다.

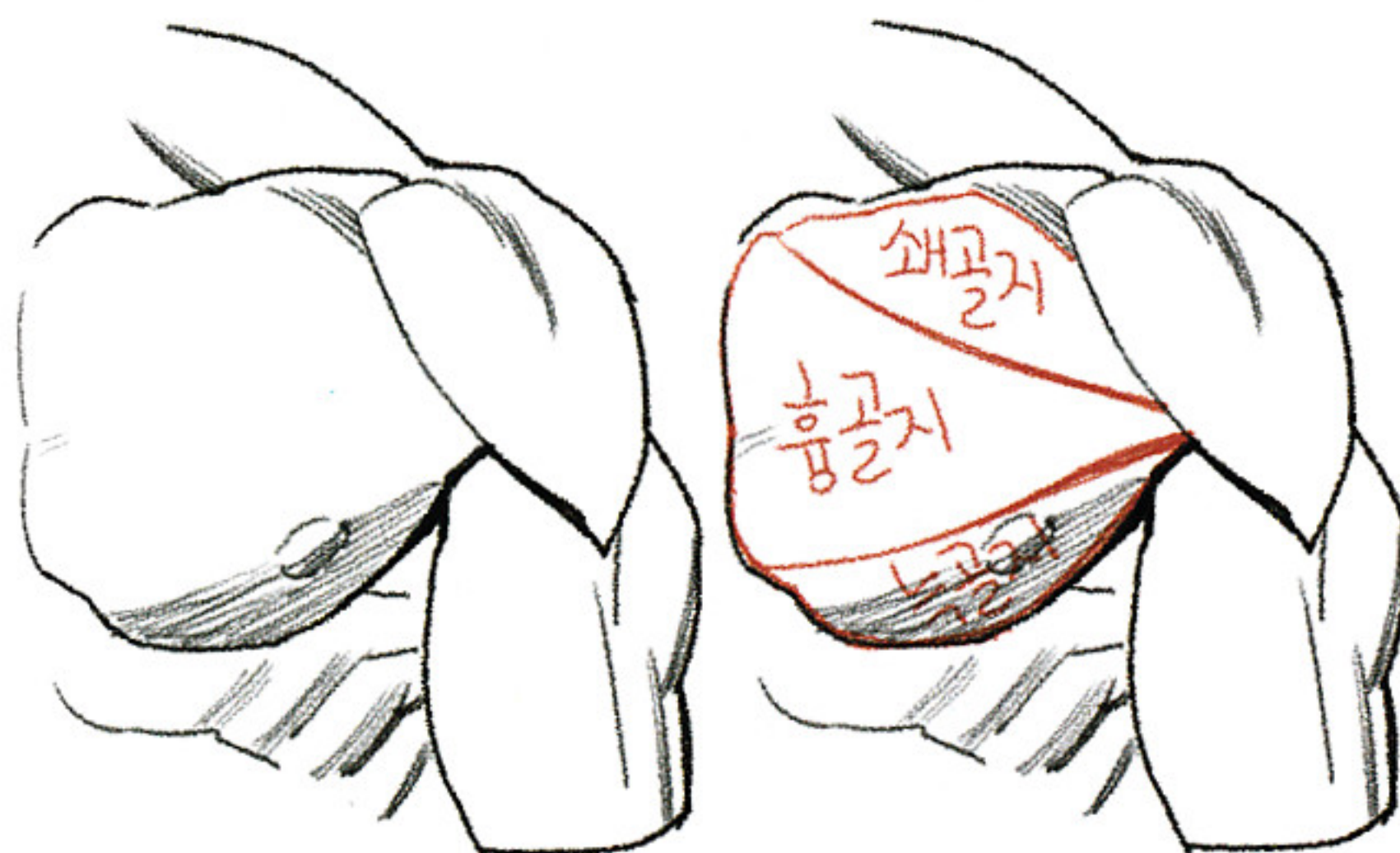
[가슴과 어깨]



가슴 근육은 상체의 정면에서 가장 존재감 있는 근육입니다.
가슴 근육과 어깨 근육은 밀접한 관계가 있기 때문에
두 근육을 묶어서 알아보겠습니다.

어깨 근육은 쇠골의
중간지점에서 시작됩니다.

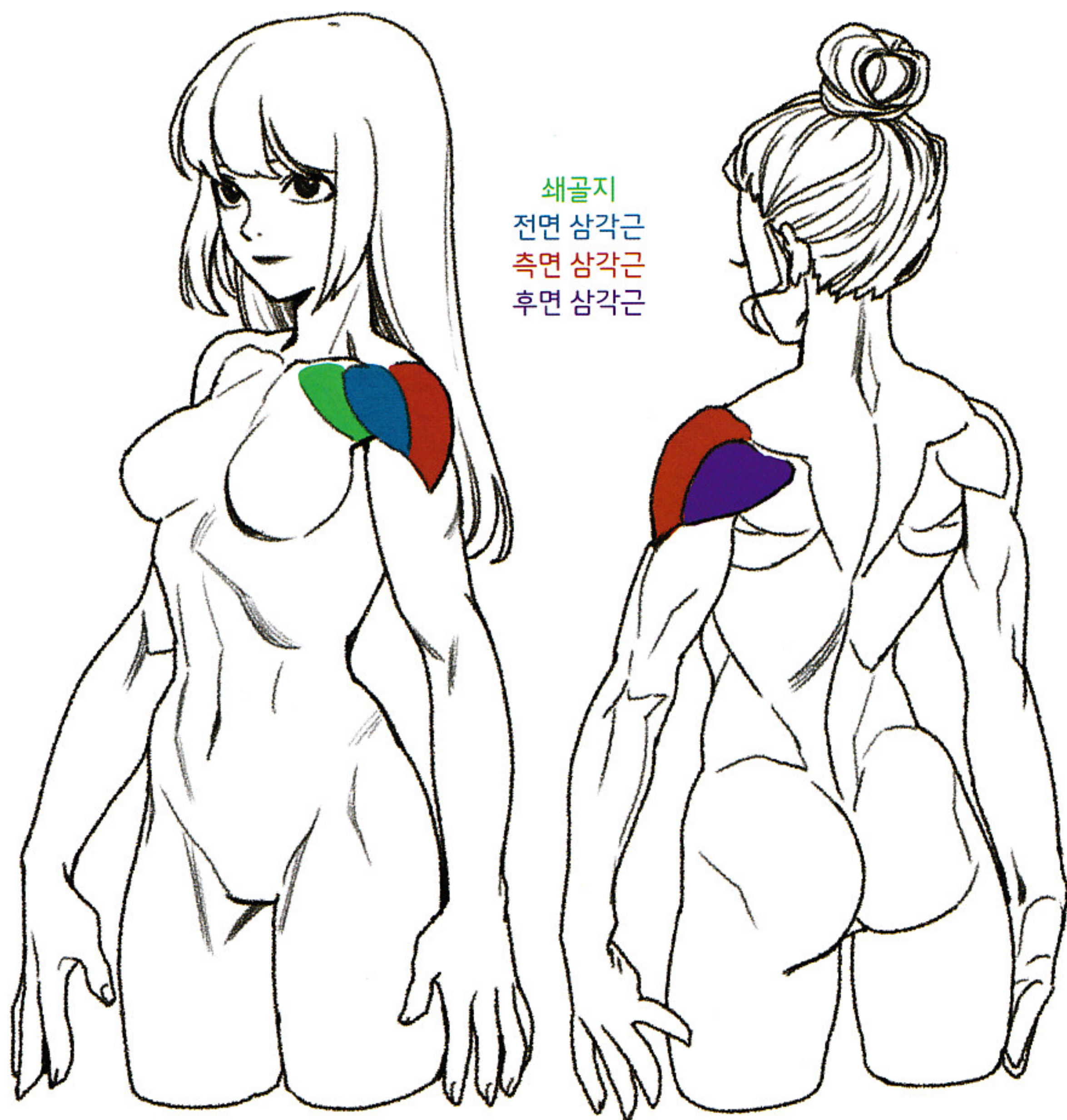
가슴 근육은 겨드랑이를
기준으로 방사형으로
근육이 뻗어 나온다고
생각하면 됩니다.



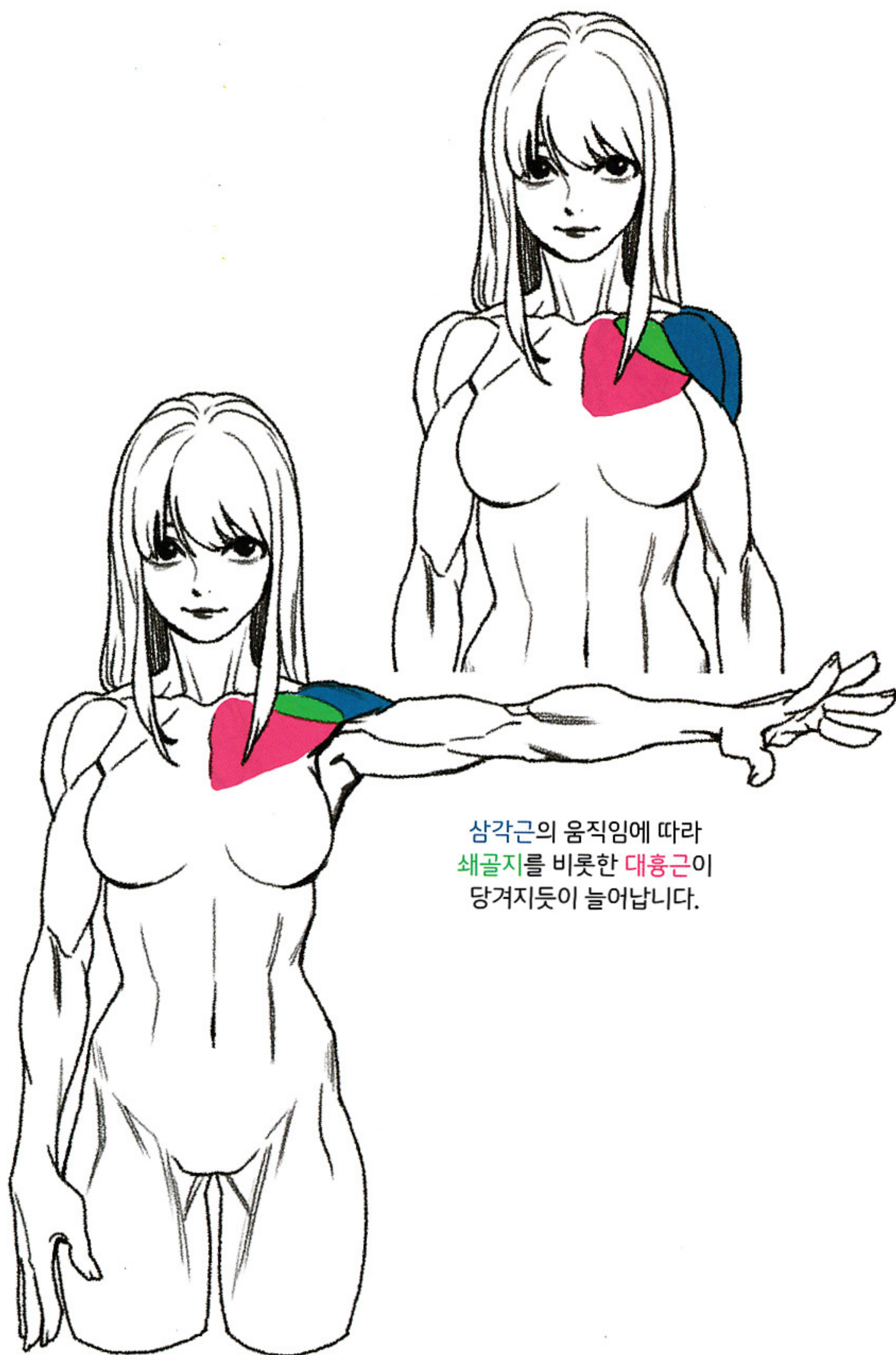
어깨 근육은 크게
세 갈래로 나누어집니다.
이 중 흉골지, 늑골지는
하나의 덩어리로
보아도 무방합니다.

쇠골지는 어깨 근육과
달라있는 근육으로
어깨의 움직임에 따라
크게 변화합니다.

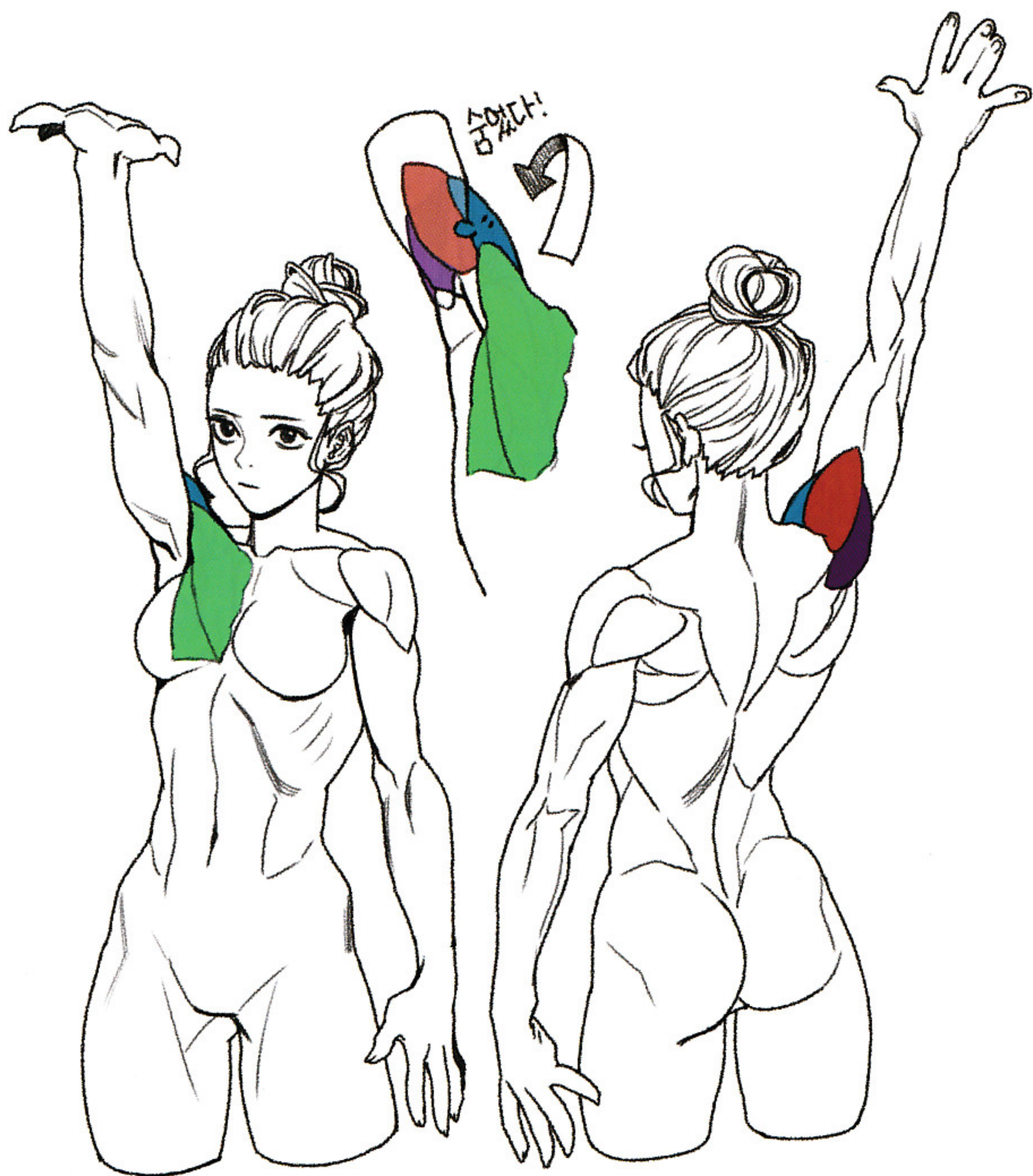
이번에는 삼각근, 즉 어깨의 움직임에 따라 변화하는
주변의 근육들에 대해 알아보겠습니다.



색상을 참고해 보세요.

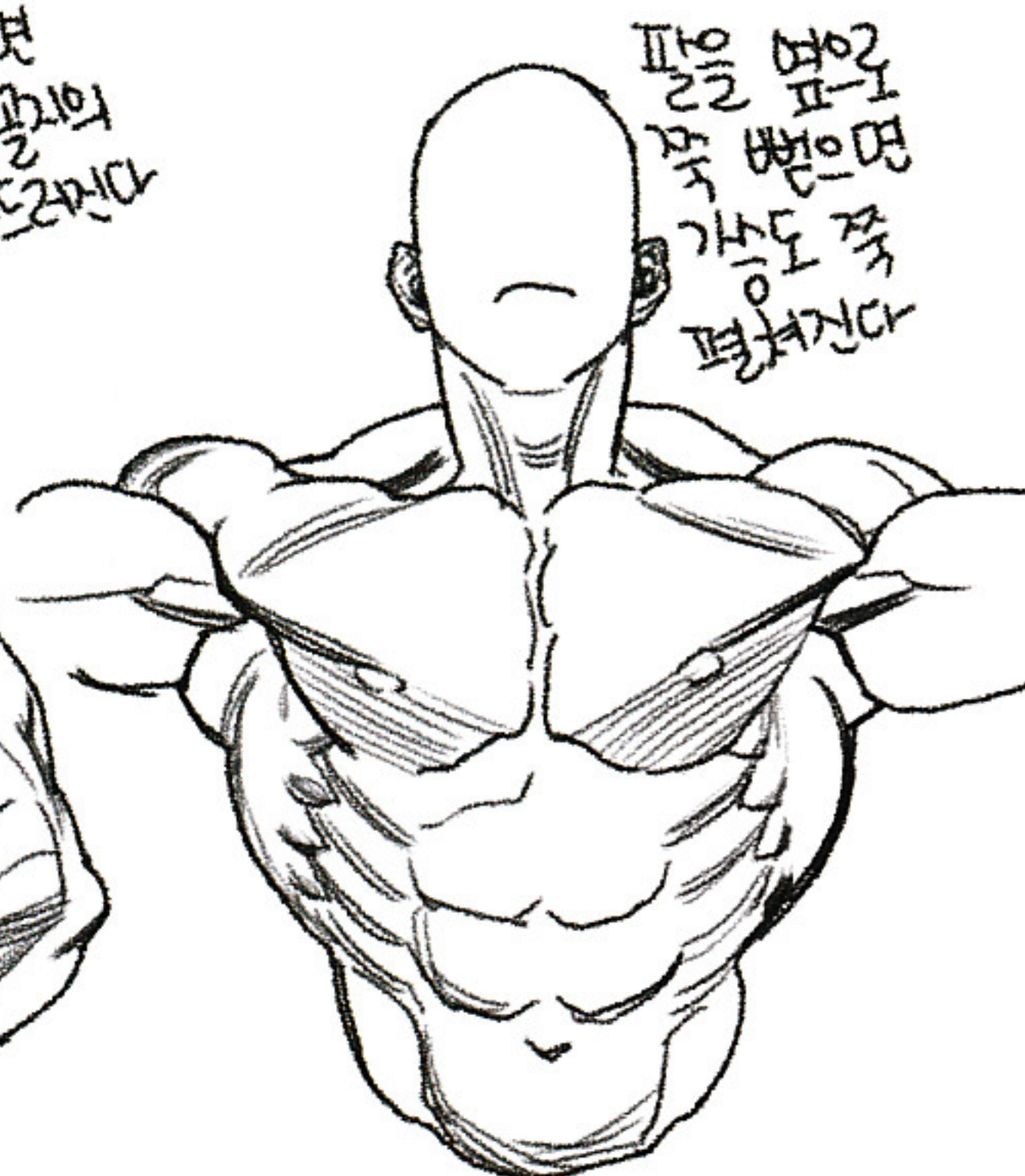
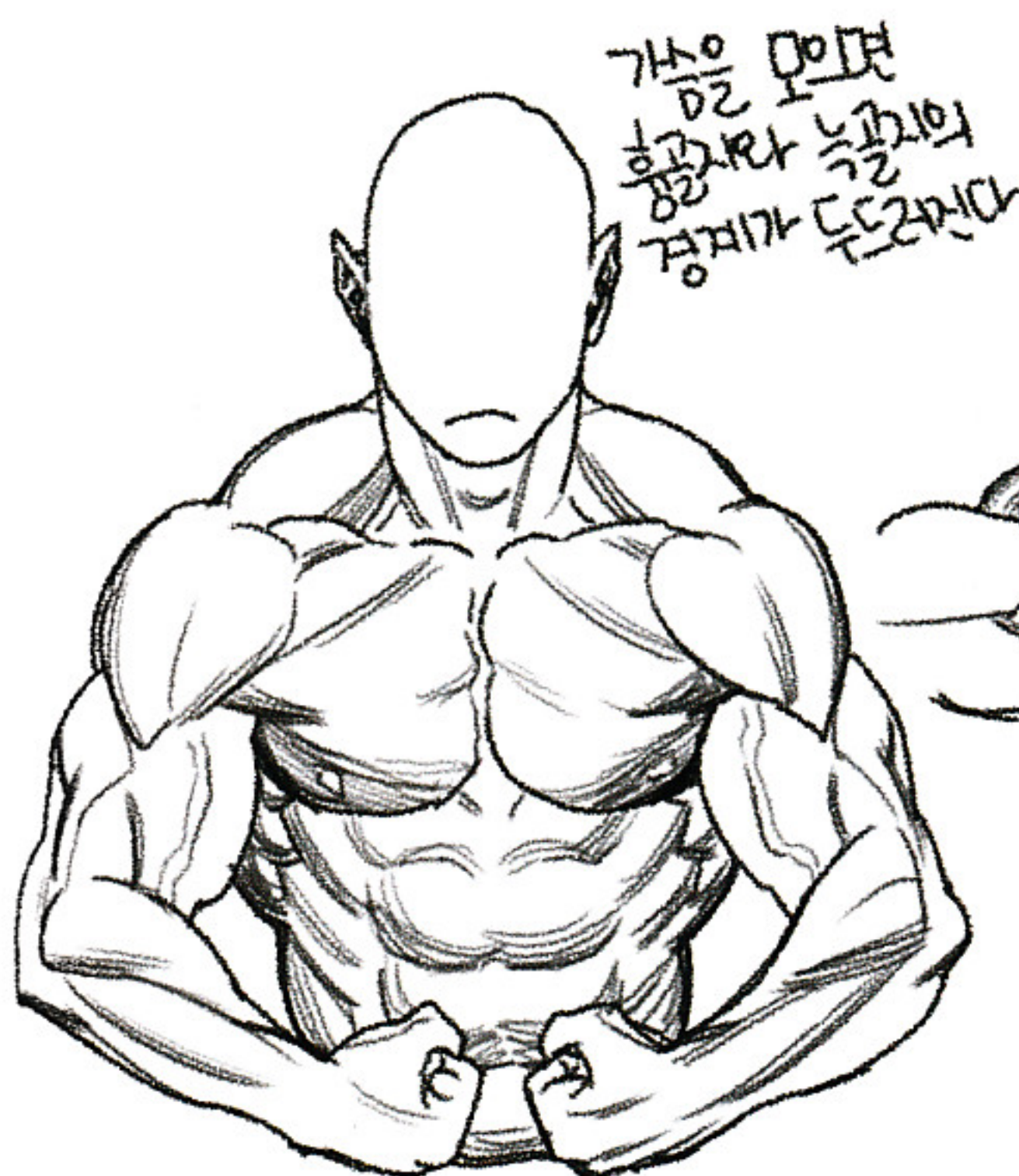
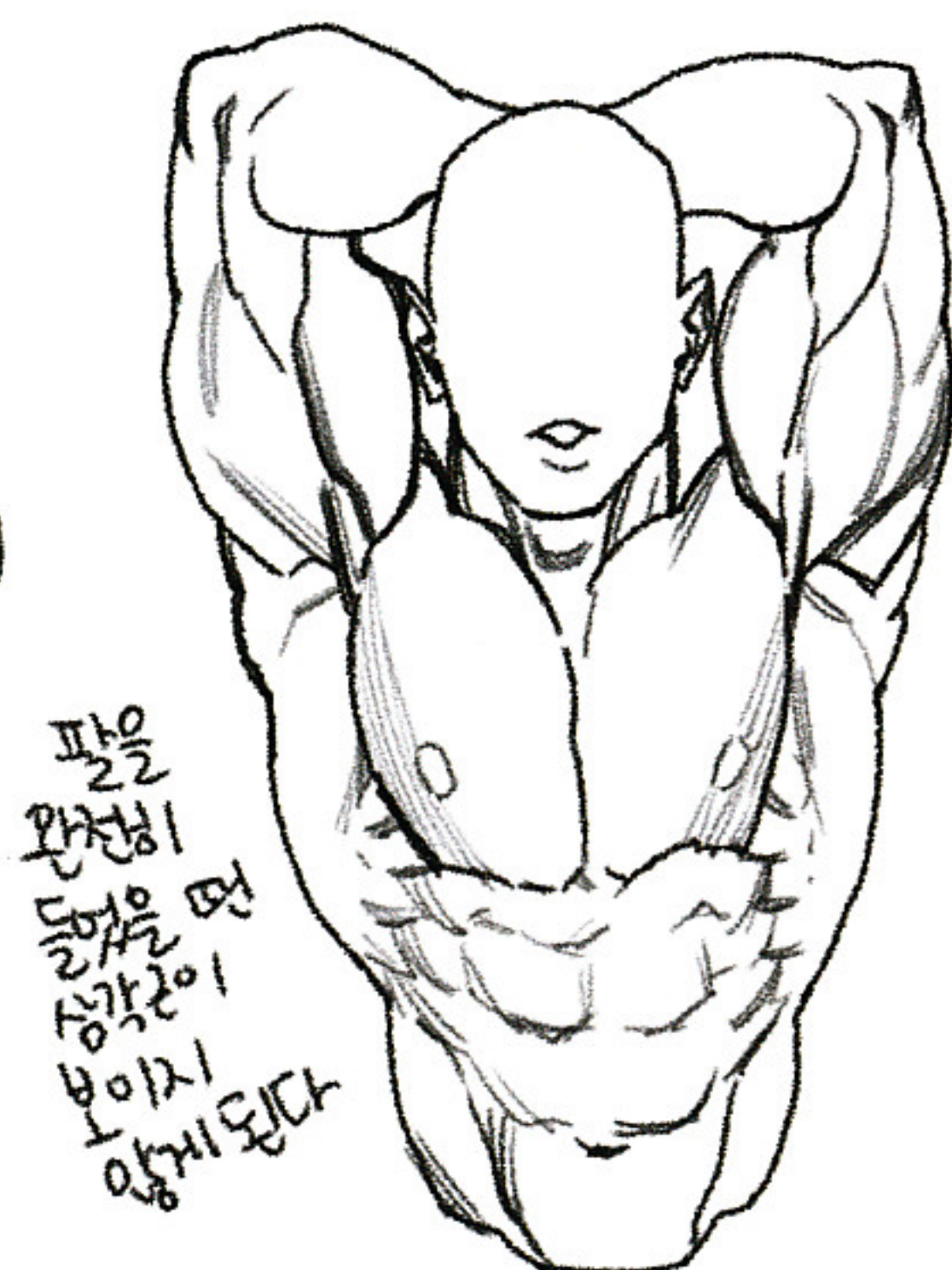


삼각근의 움직임에 따라
쇄골지를 비롯한 대흉근이
당겨지듯이 늘어납니다.

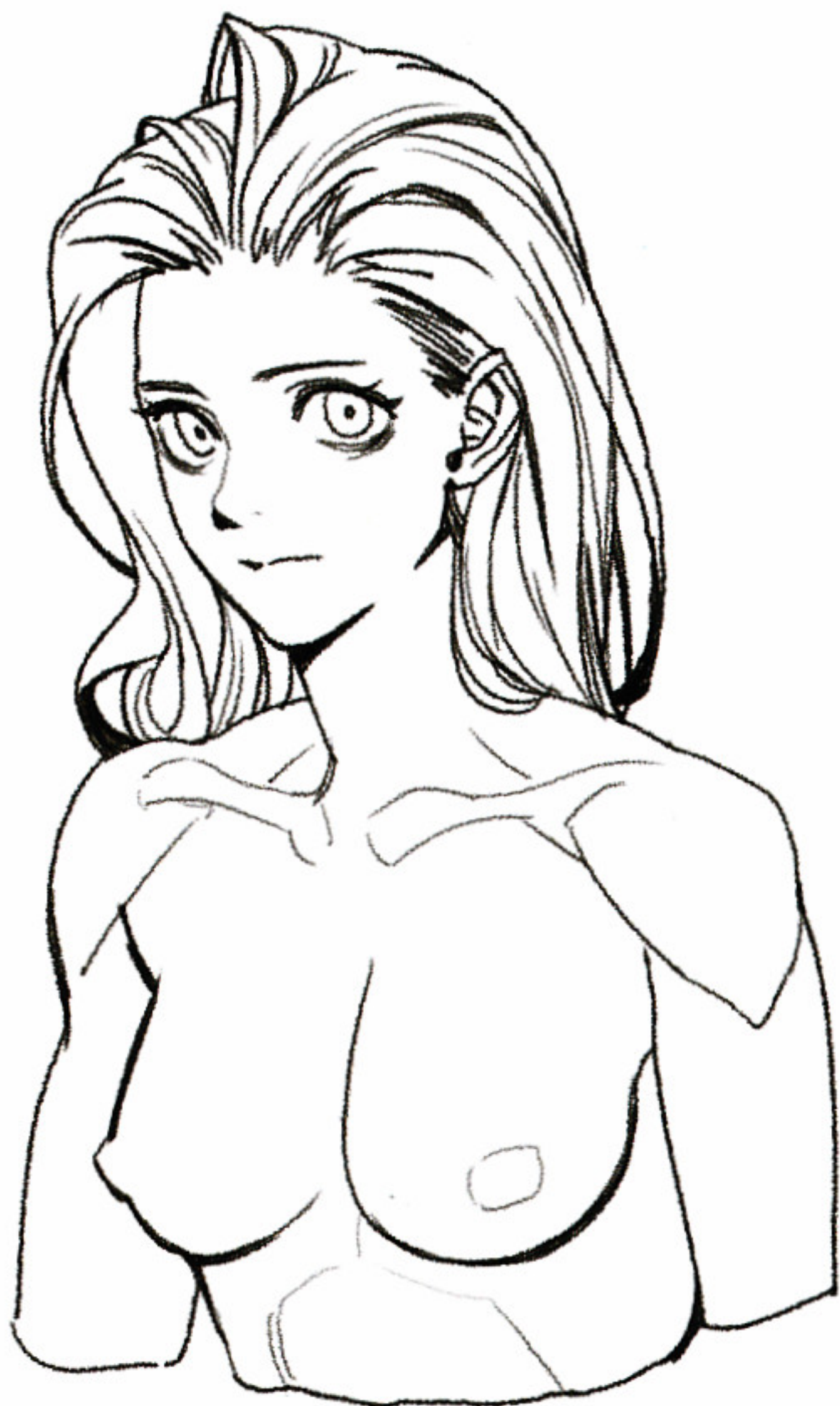


팔을 들어 올릴 수록
삼각근이 등 쪽으로 이동하면서
정면에서는 거의 보이지 않게 됩니다.

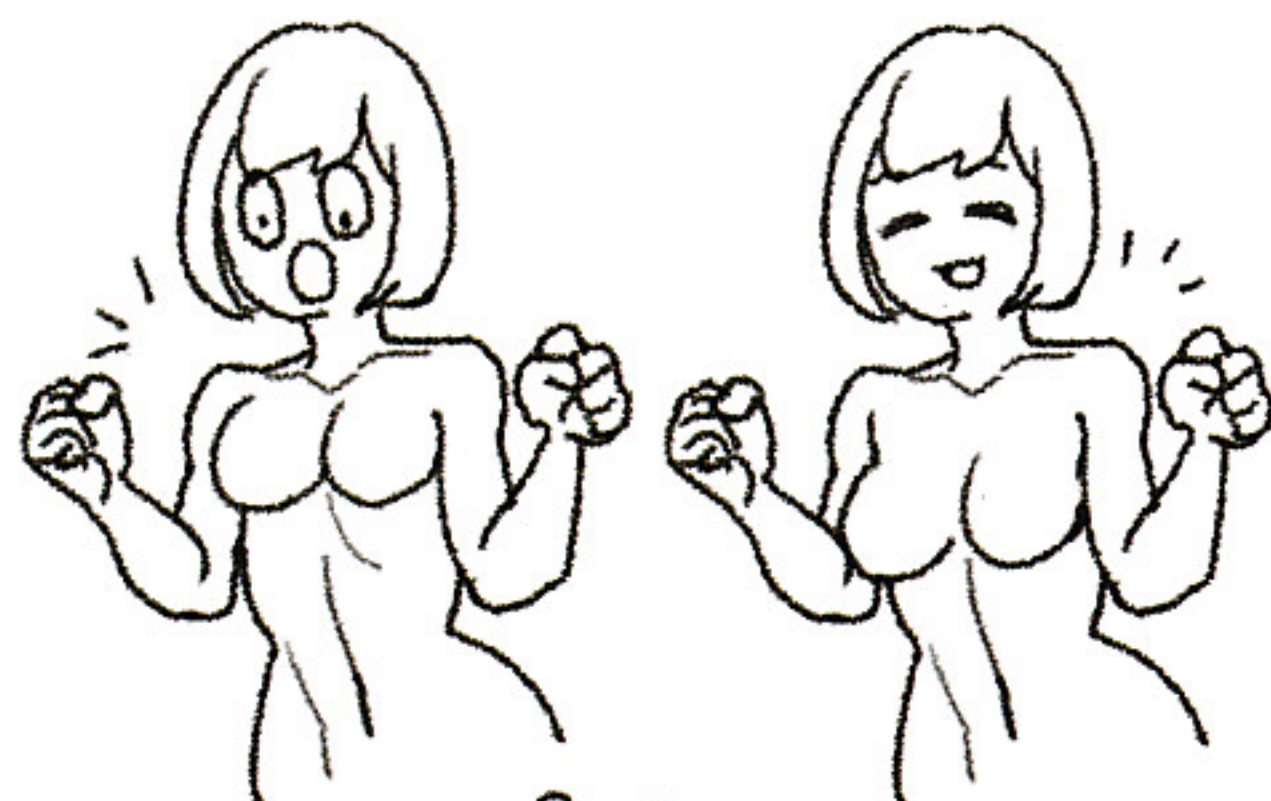
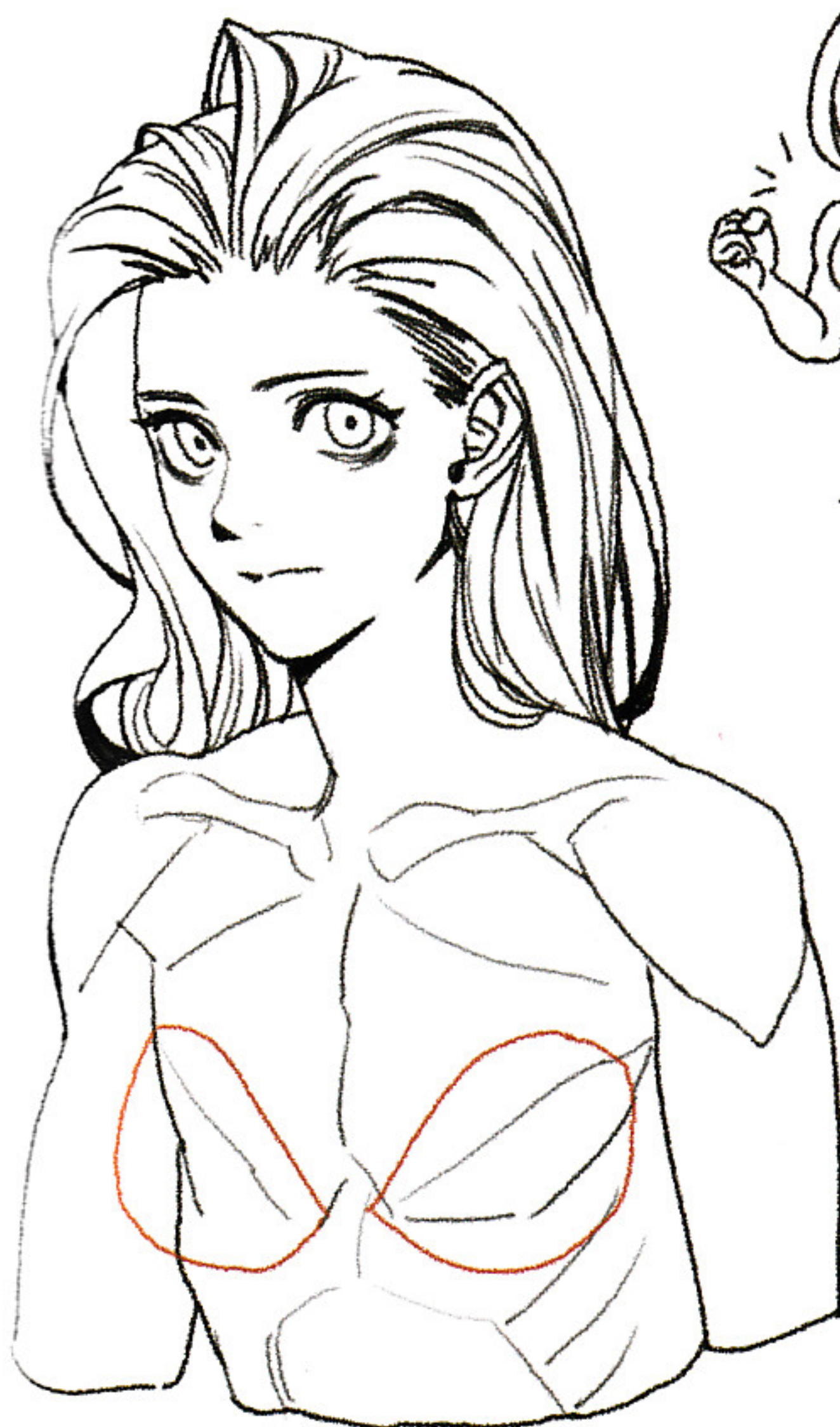
상체의 자세에 따른 대흉근과 삼각근의 형태 변화를 확인해봅시다.



[여성의 가슴]



여성의 가슴은 일반적으로 쇠골 밑으로
바로 덩어리 표현을 하는 경우가 많은데
인체를 표현하는데 익숙치 않으면
모양이 이상해지거나 가슴의 위치를 틀린 위치에 그리거나
갈비뼈가 너무 아래로 내려가거나 하는 일이 생깁니다.
따라서 가슴 근육과 갈비뼈-외복사근을 파악하여
올바른 위치에 가슴을 그릴 수 있도록 합니다.

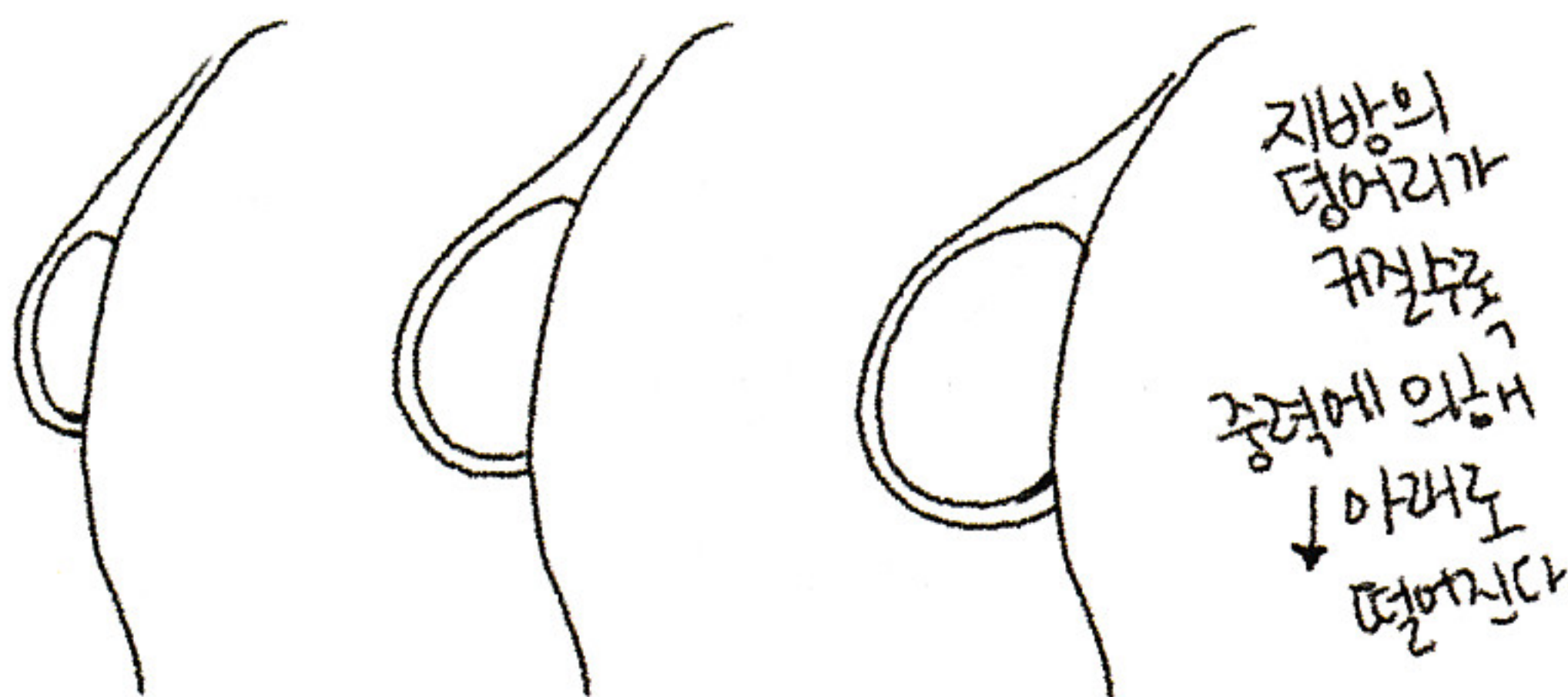


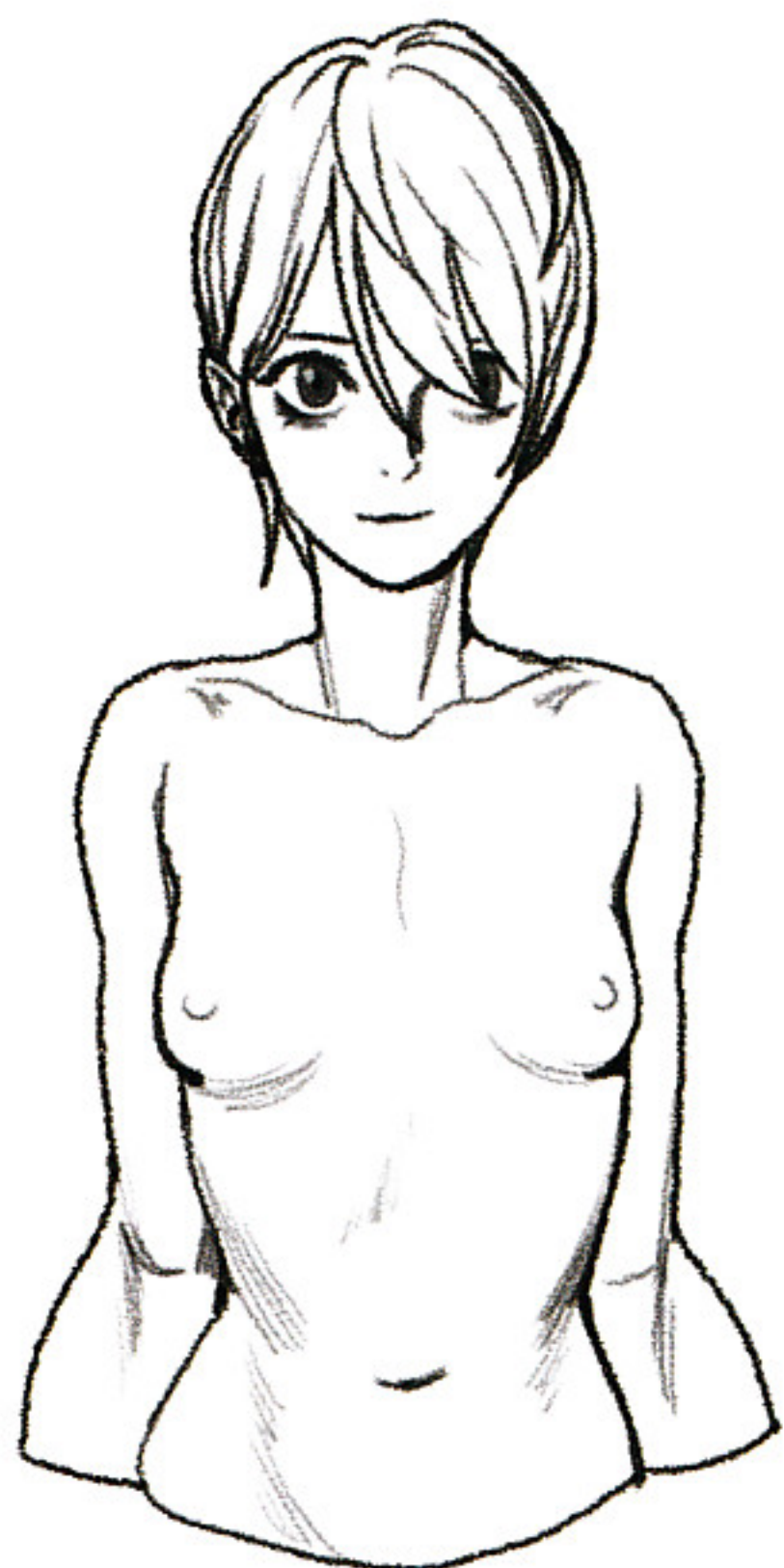
가슴을 너무 윗쪽에 그리면
어색해질다

여성의 가슴 근육을 그릴 땐
벌크업되지 않은 마른
근육을 그립니다.

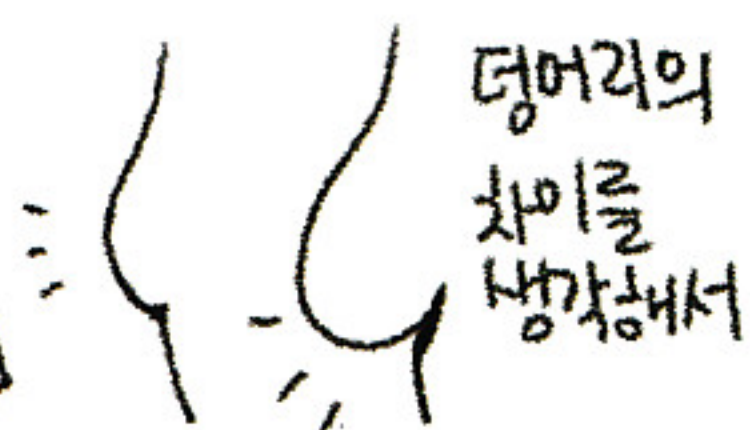
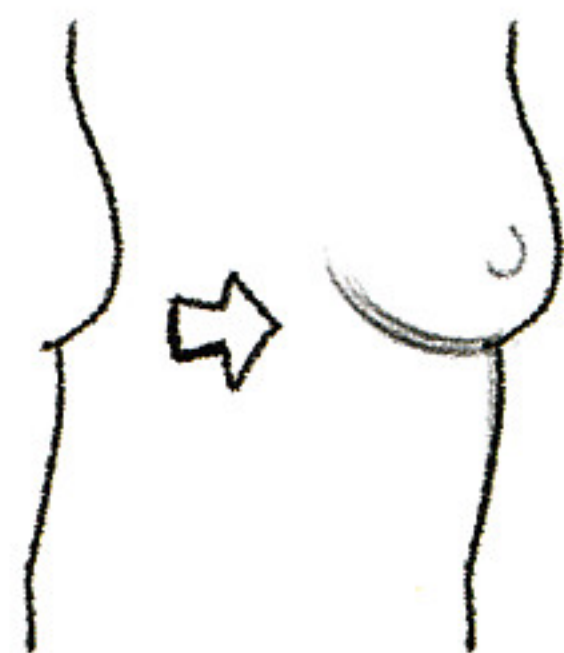
가슴 근육의 아랫부분에
지방 덩어리가 잡혀있고
그 덩어리를 감싸고 있는
피부, 즉 가족의 모양이
우리가 알고 있는
가슴의 모양입니다.

아래 그림을 확인해 봅시다.





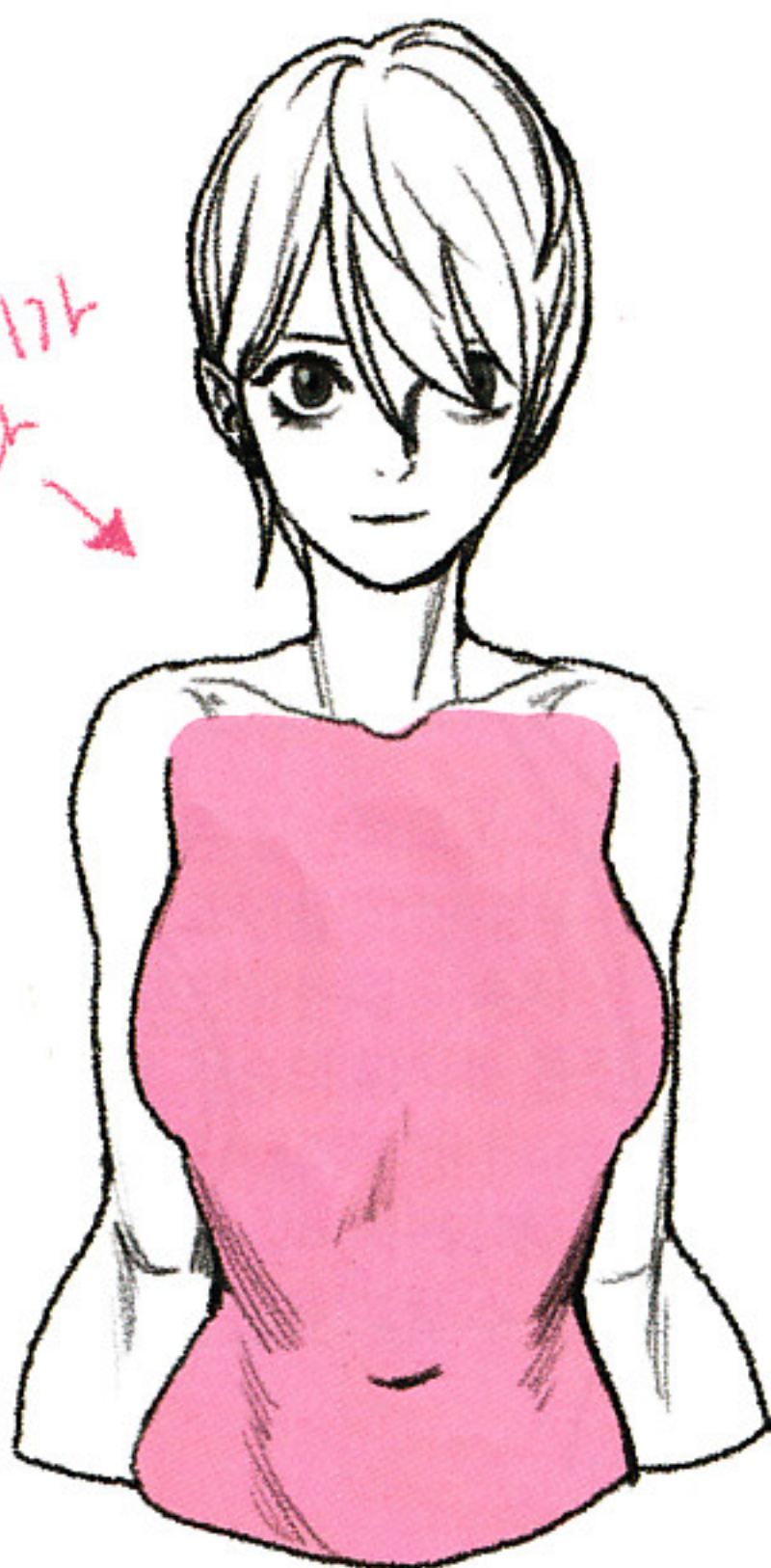
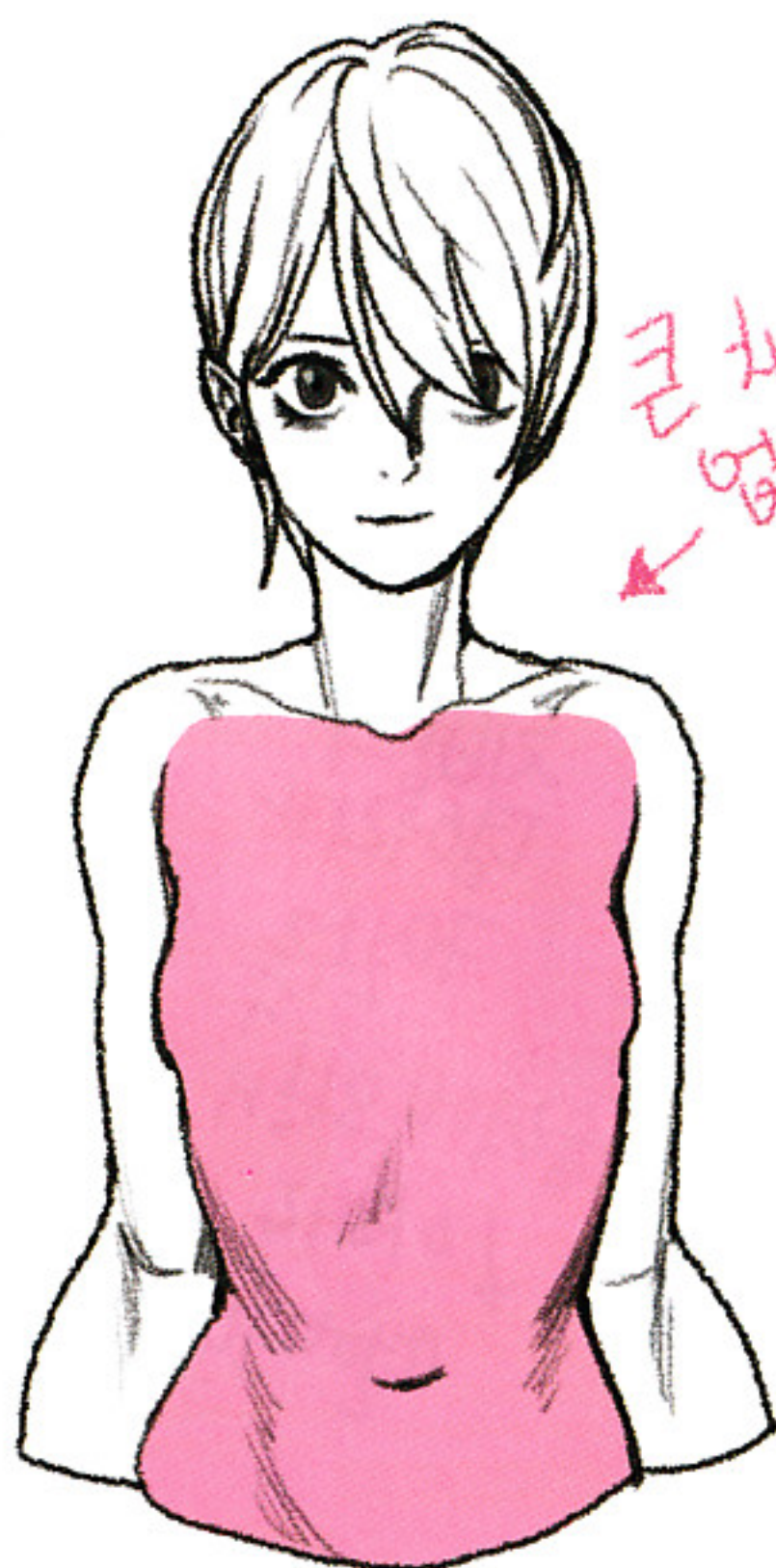
진한 선으로
형태를 잡아주고
채색이나 연한 선으로
덩어리 묘사를
해줍니다.



덩어리의
차이를
생각해서



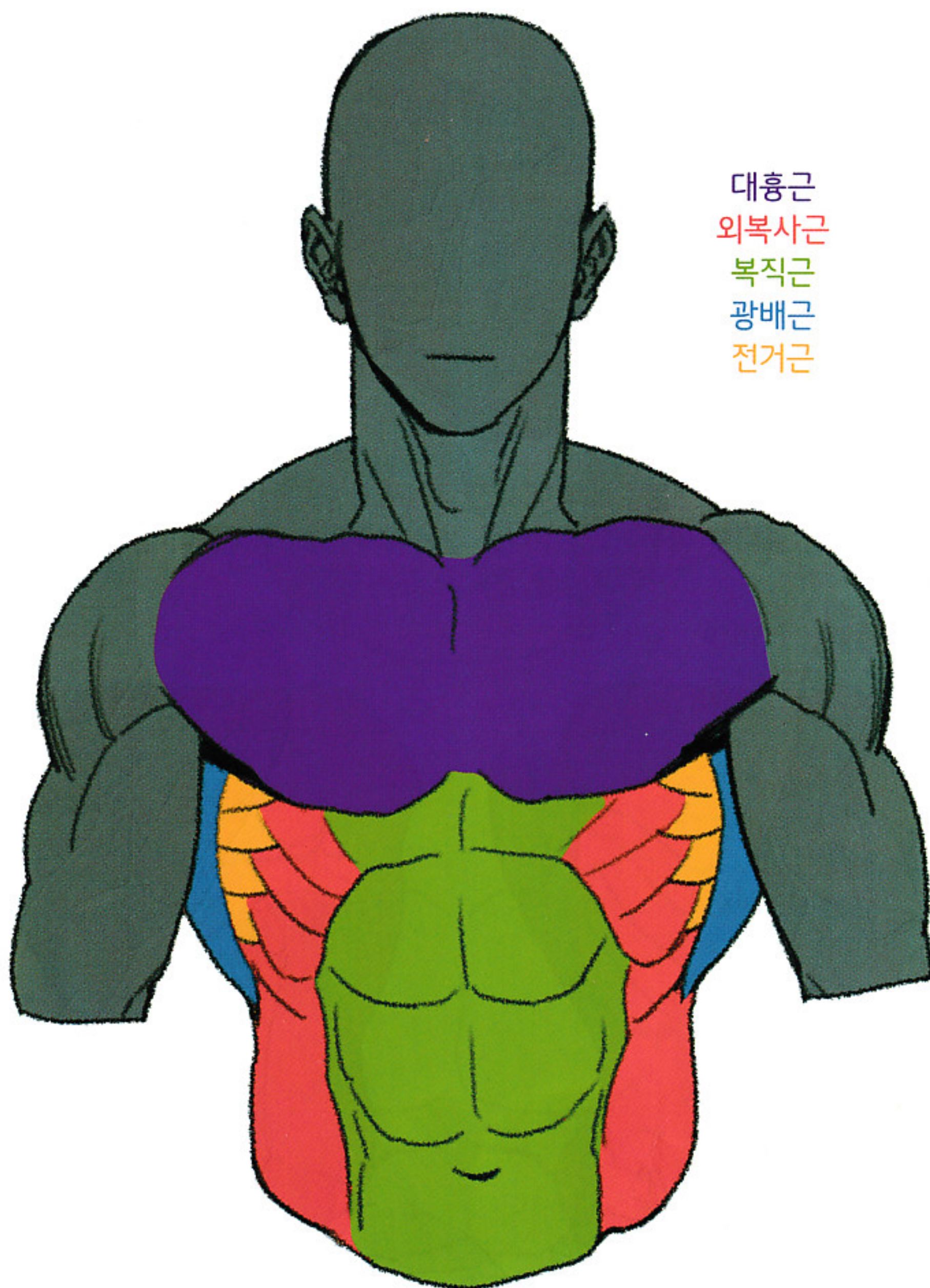
아랫면의 묘사를
다르게 해 보자!



큰 차이가
없다

묘사가 없는 선만 보면
덩어리의 차이가
크게 나진 않지만
덩어리 묘사를
해주면 확연한
차이를 느낄 수 있습니다.

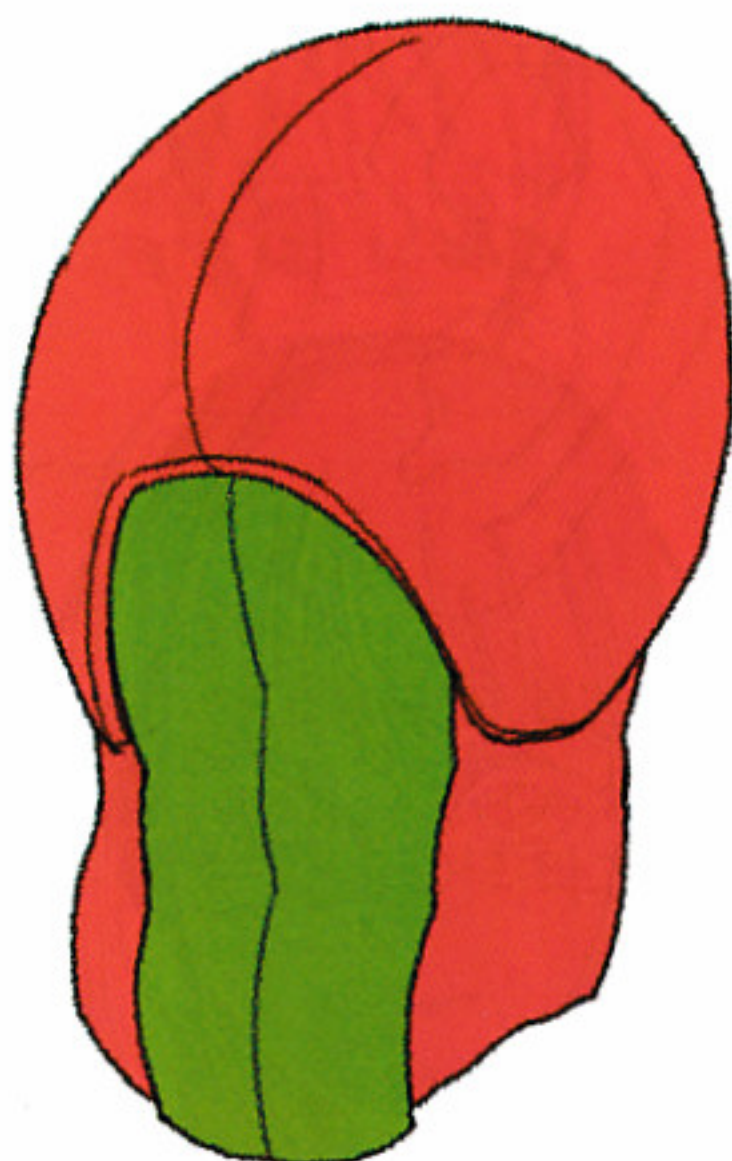
[몸통]



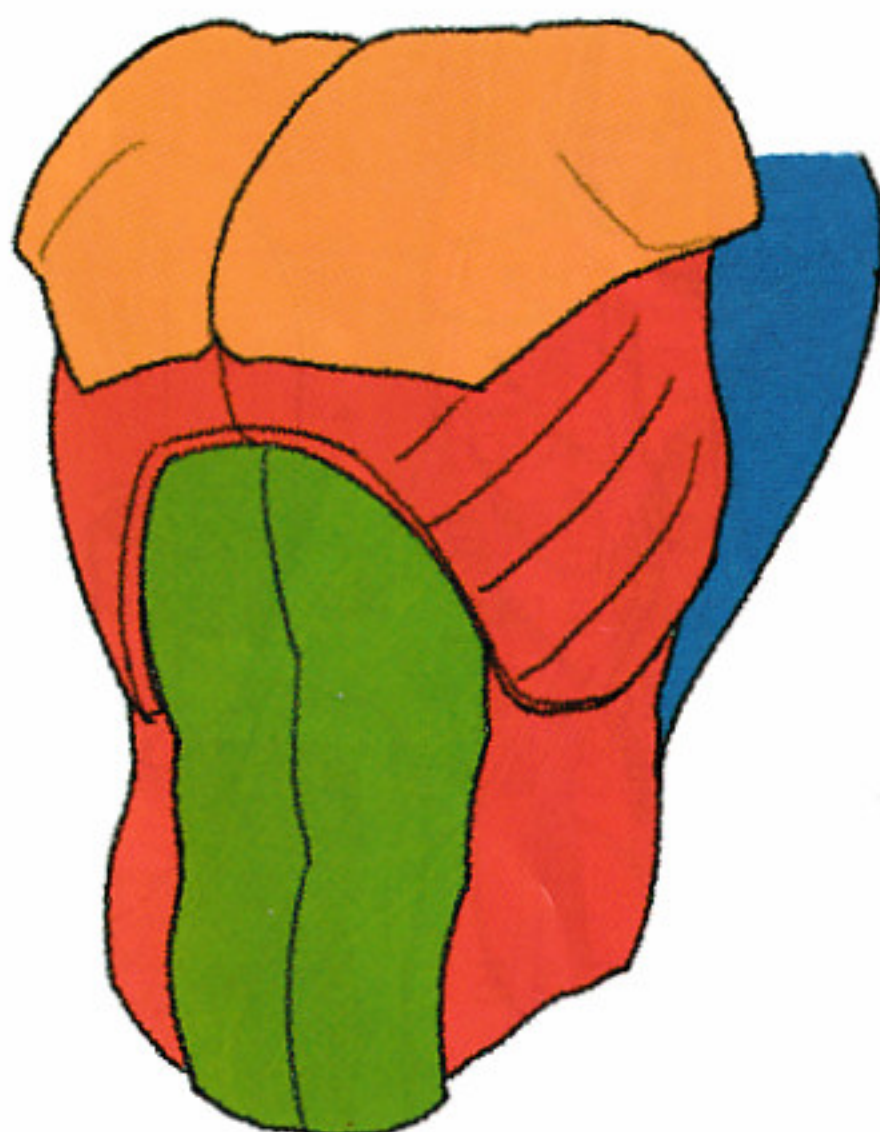
대흉근
외복사근
복직근
광배근
전거근

정면에서 본 몸통의 모습입니다.
각 근육들의 위치를 파악해 봅시다.

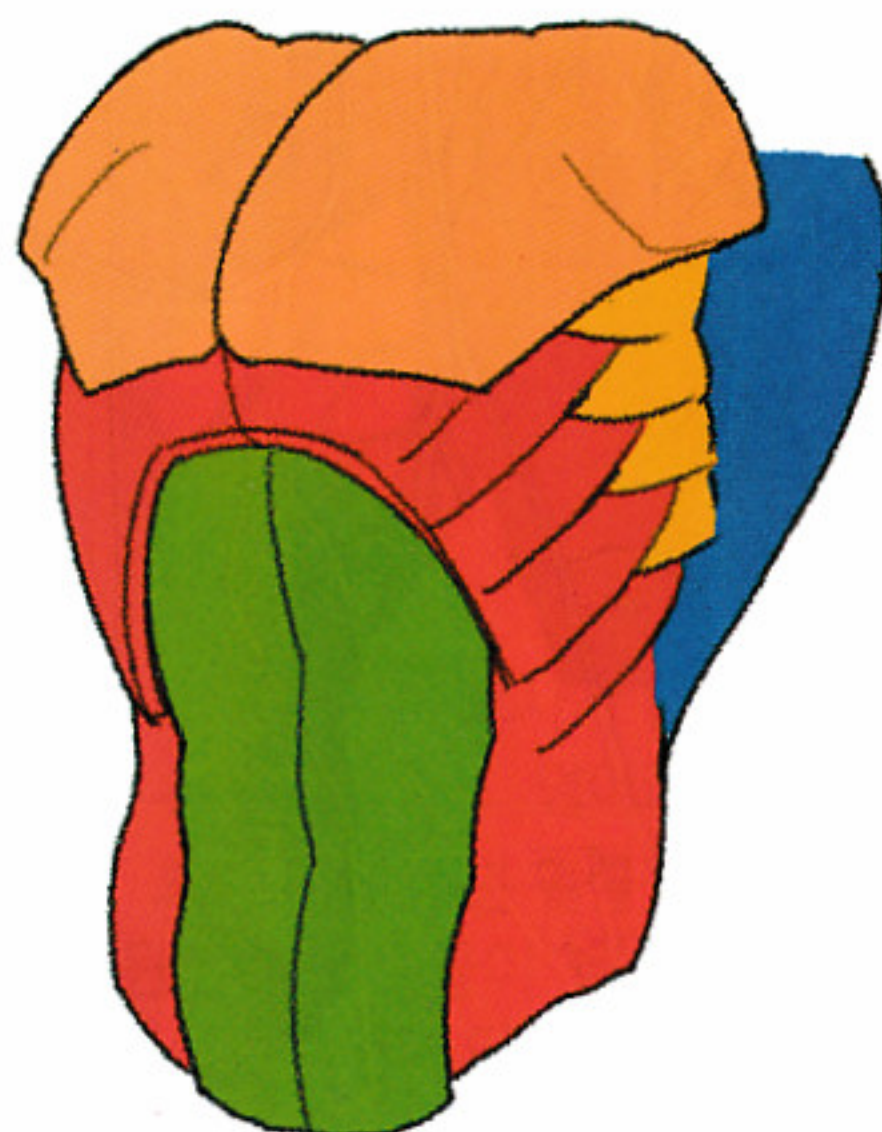
[외복사근과 전거근]



외복사근은 갈비뼈에서 옆구리까지 이어지기 때문에
갈비뼈(몸통)와 옆구리를 같은 덩어리로 생각합니다.
복근을 감싸고 있는 형태



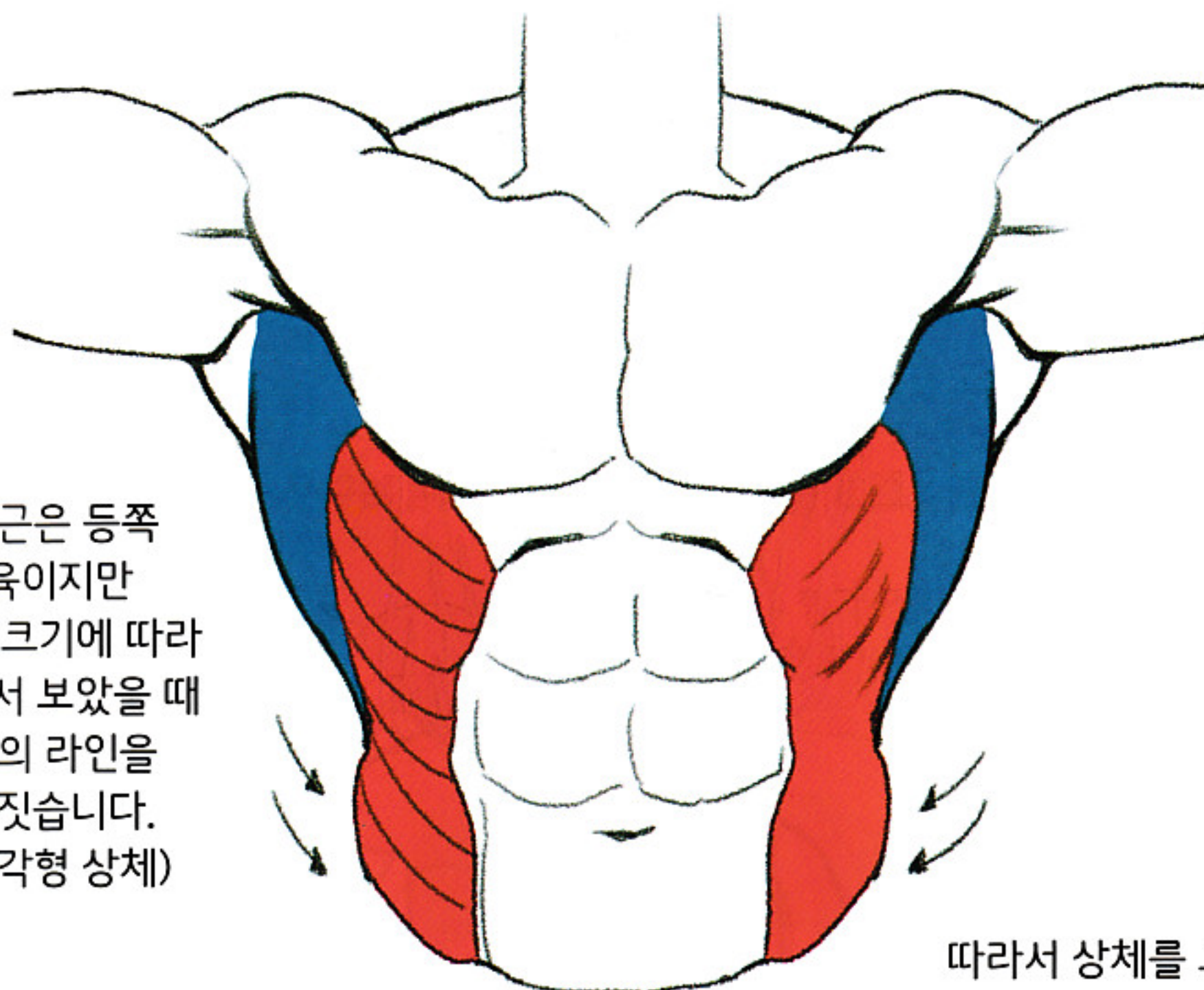
갈비뼈 위에 대흉근의 덩어리를
얹은 느낌으로 그려줍니다.
광배근은 등쪽에 있지만
근육이 발달한 경우 정면 혹은
반측면에서도 관찰이 가능합니다.



광배근과 외복사근을
연결하는 느낌으로
전거근을 그려줍니다.

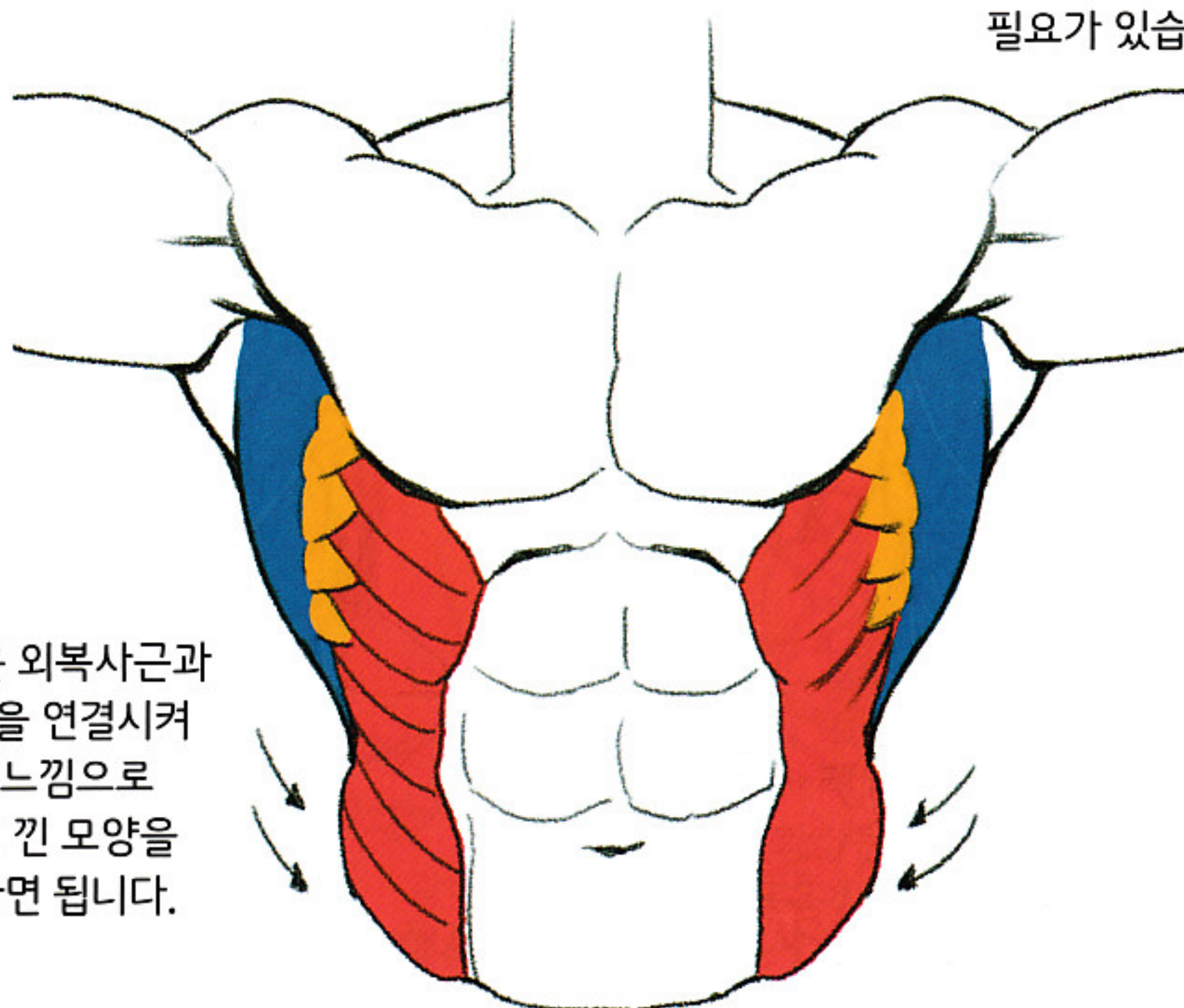
[전거근과 광배근]

광배근은 등쪽
근육이지만
칼달된 크기에 따라
전면에서 보았을 때
몸통의 라인을
결정짓습니다.
(역삼각형 상체)



따라서 상체를 그릴 때
광배근과 외복사근을
구분지어서 생각할
필요가 있습니다.

전거근은 외복사근과
광배근을 연결시켜
주는 느낌으로
손각지 낀 모양을
생각하면 됩니다.



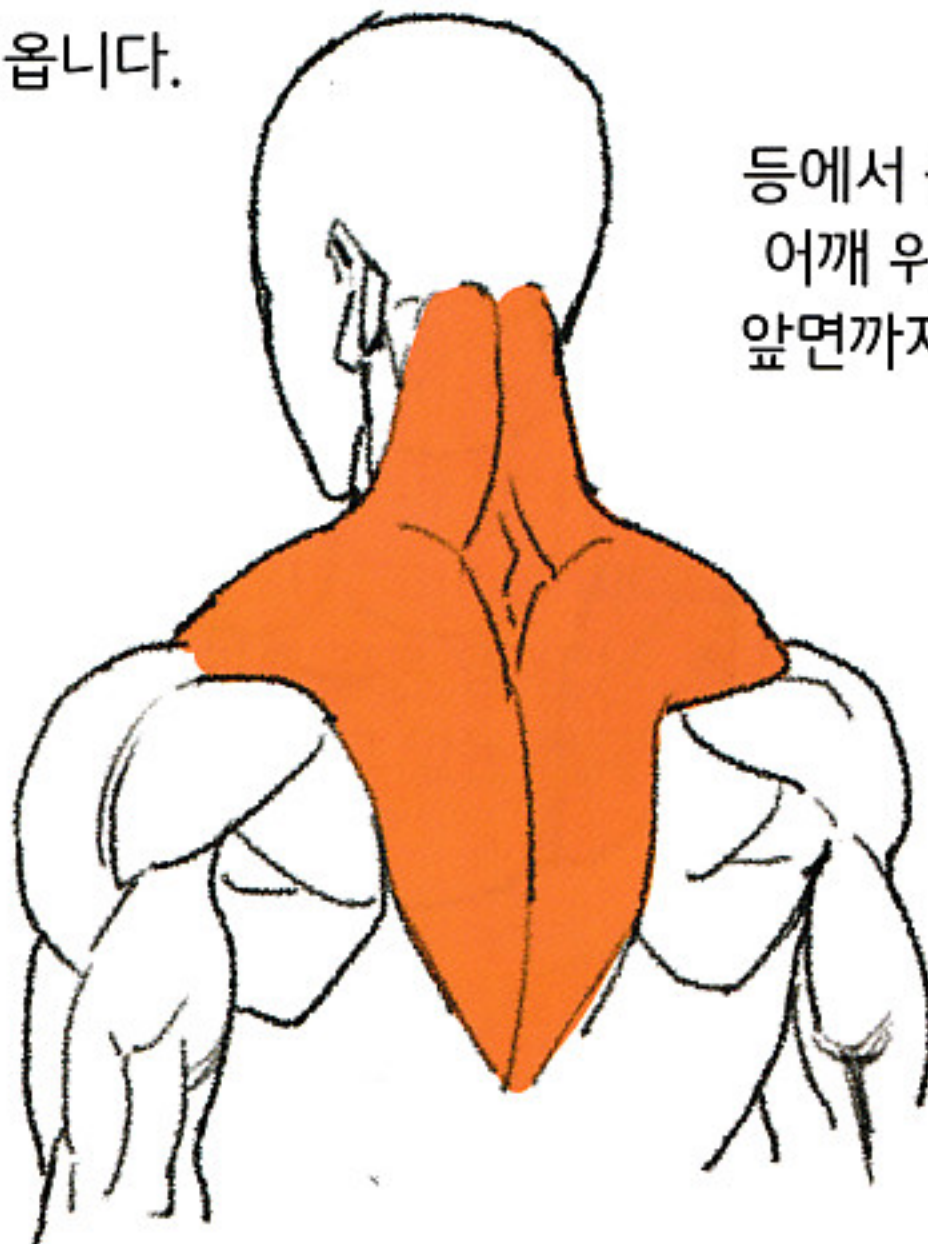
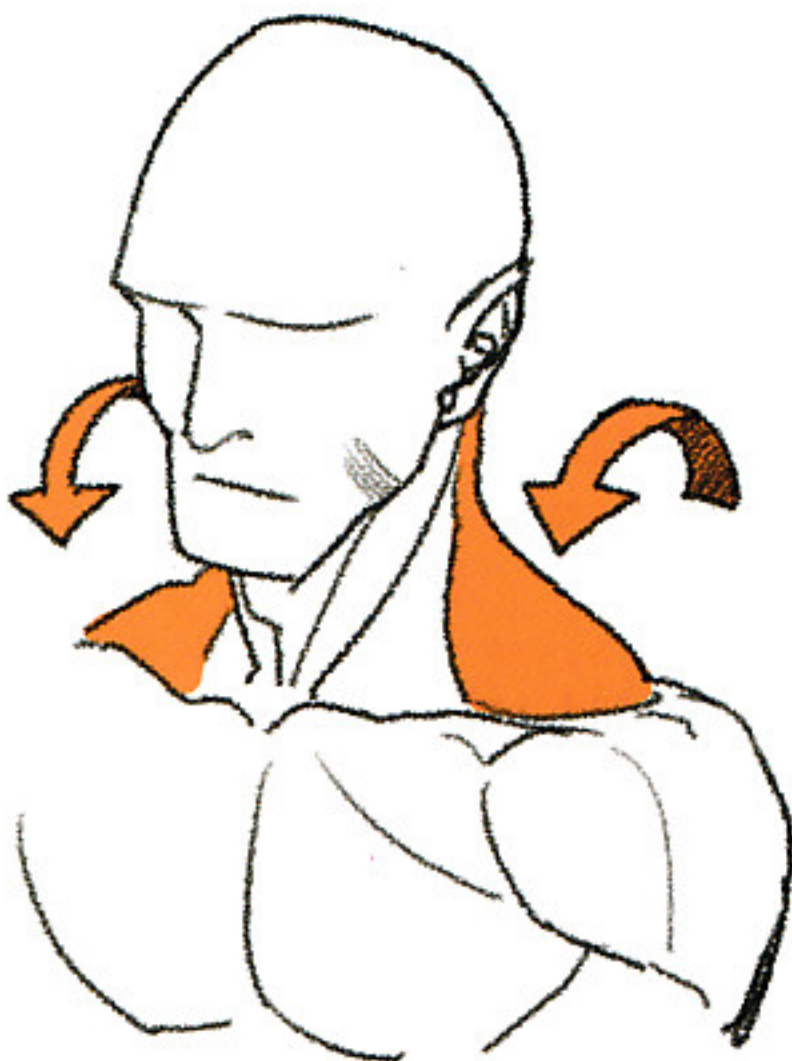
[승모근]



승모근은 쇠골 위까지 내려옵니다.



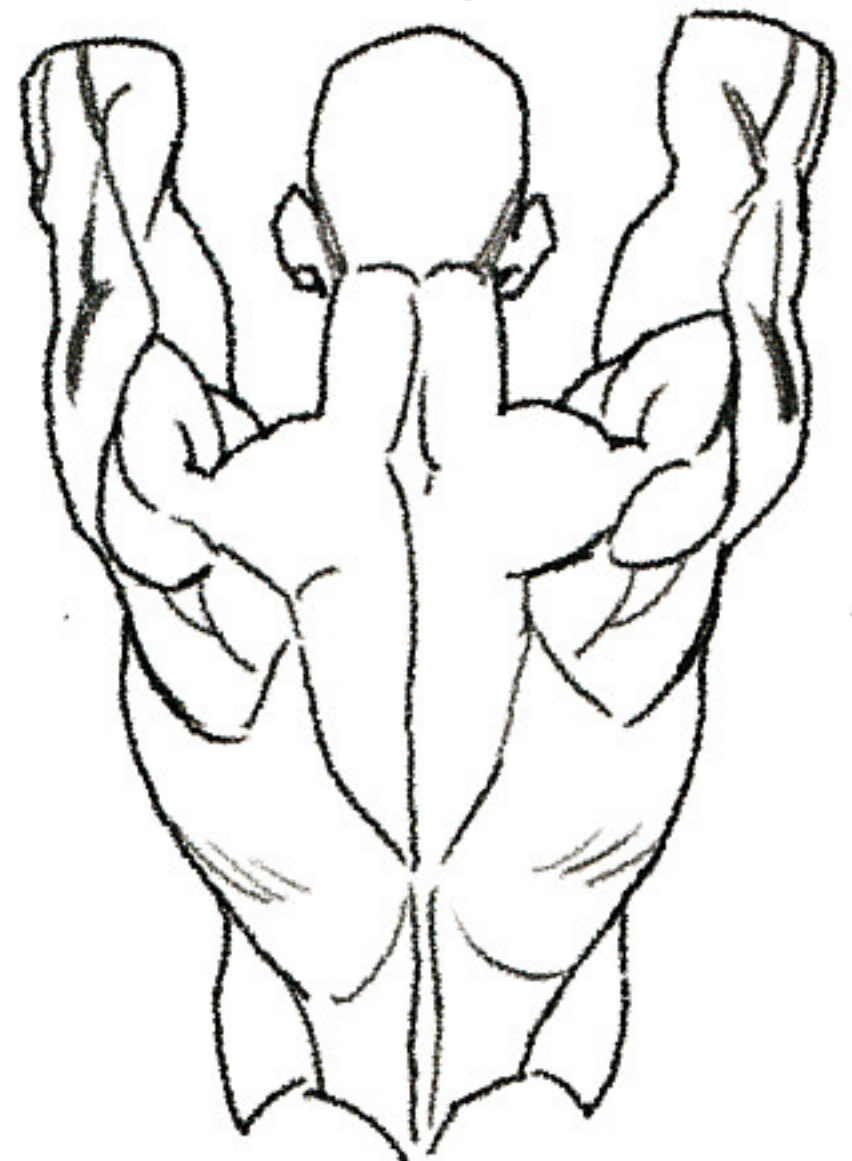
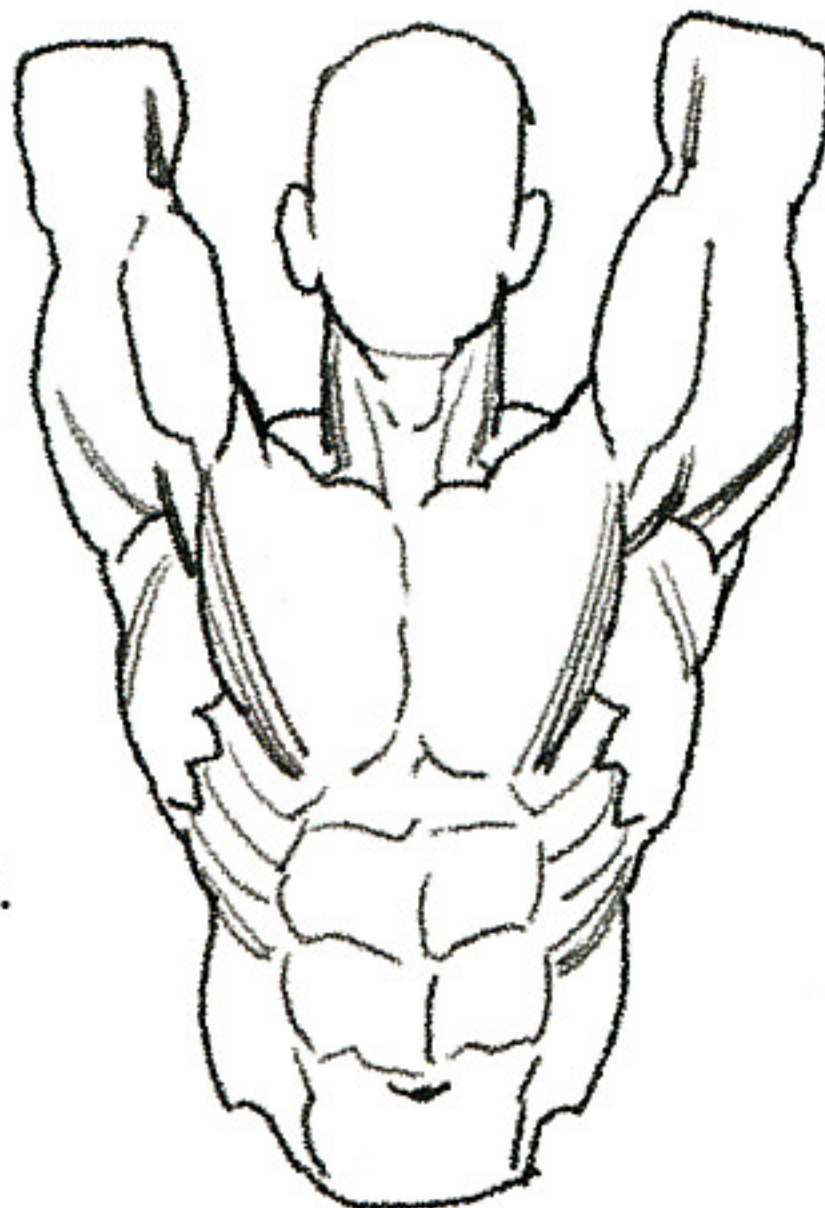
승모근을 쇠골(대흉근), 삼각근이 둘러싸고 있는 모습입니다.



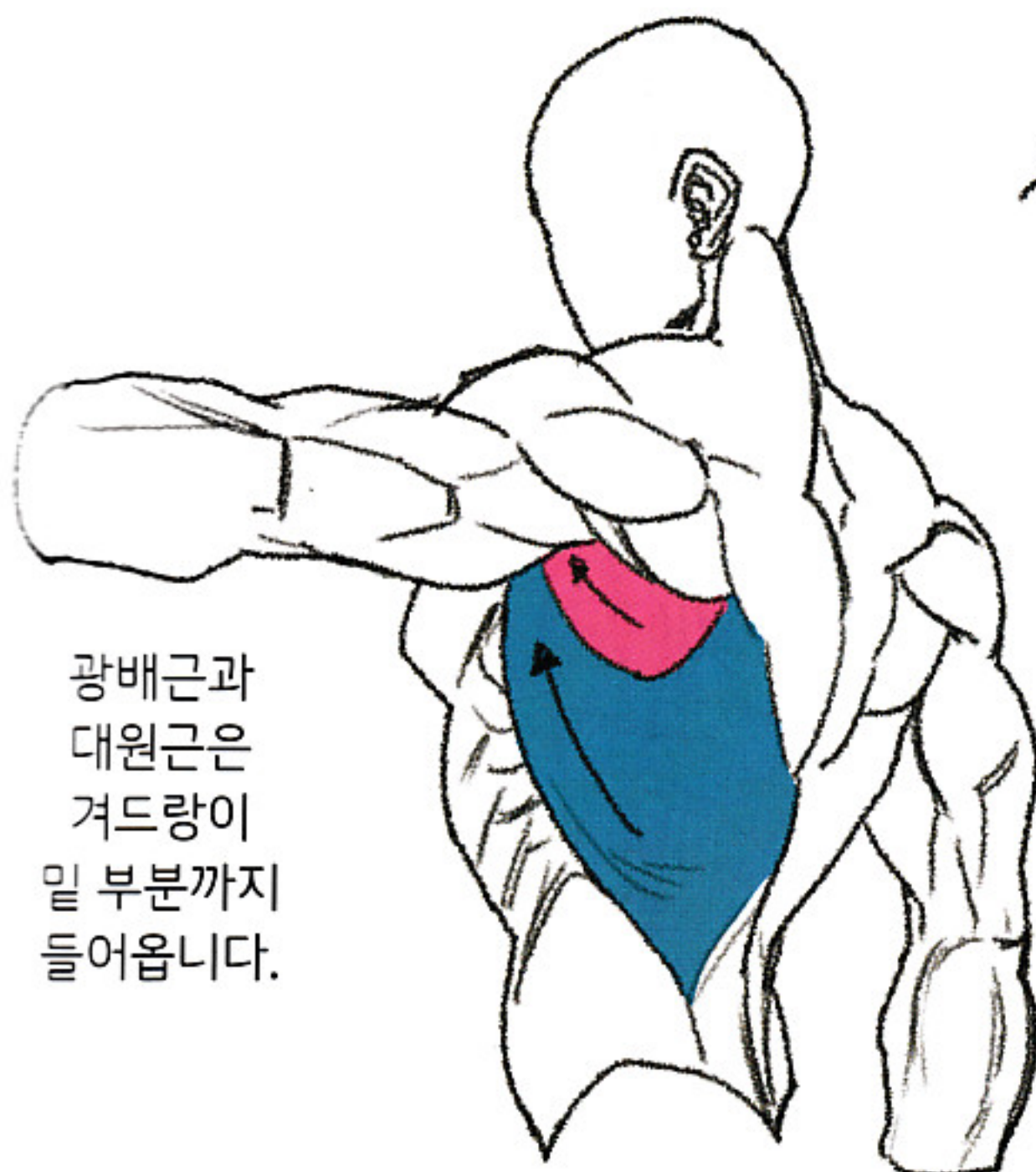
등에서 뒷목까지 올라오고 어깨 위쪽 부분은 인체의 앞면까지 넘어오게 됩니다.



의외로 팔을 치켜 올렸을 때 승모근이 따라 올라가거나 하지 않고 평상시의 모습과 거의 다름없는 모습을 하고 있습니다.



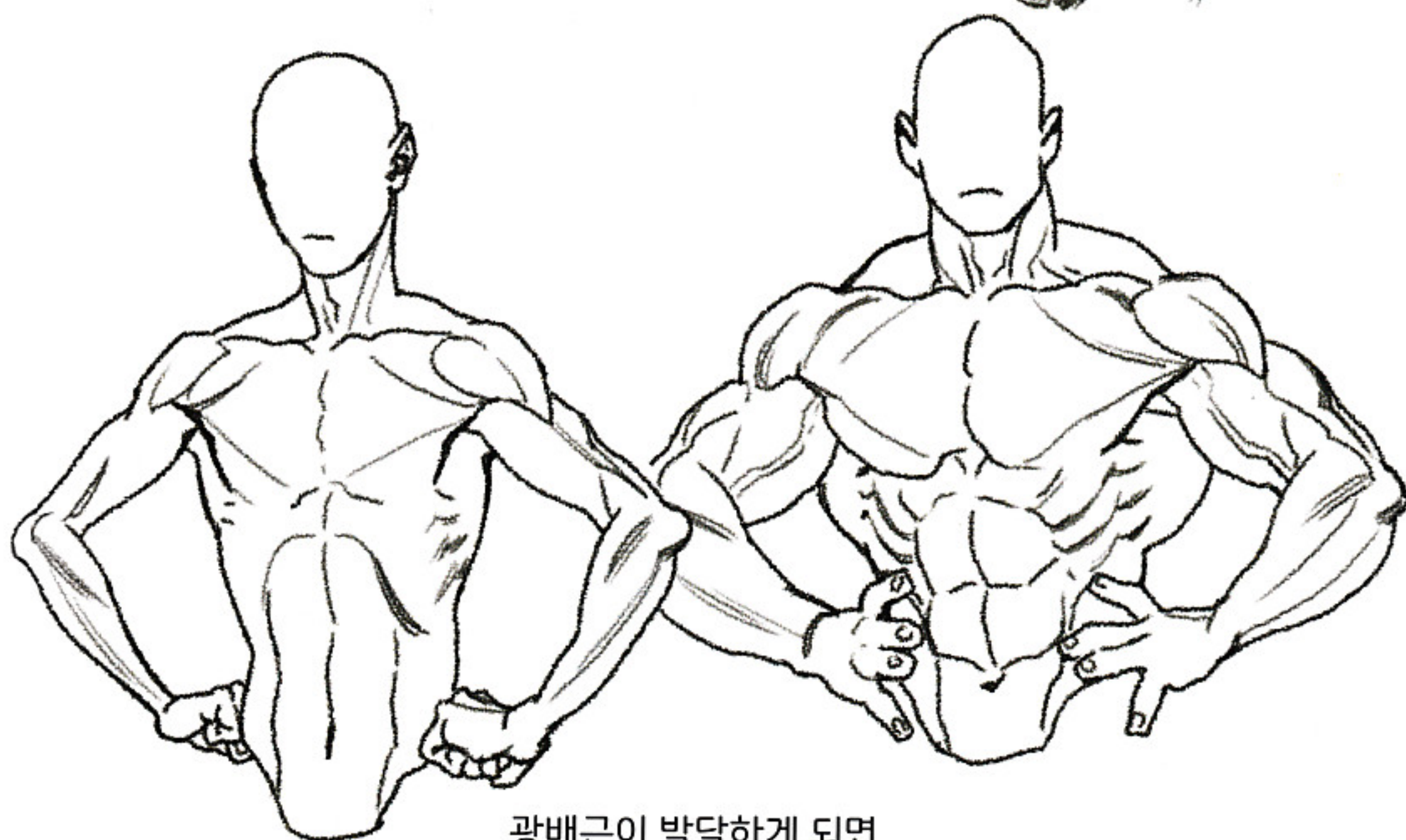
[광배근]



광배근과
대원근은
겨드랑이
밑 부분까지
들어옵니다.

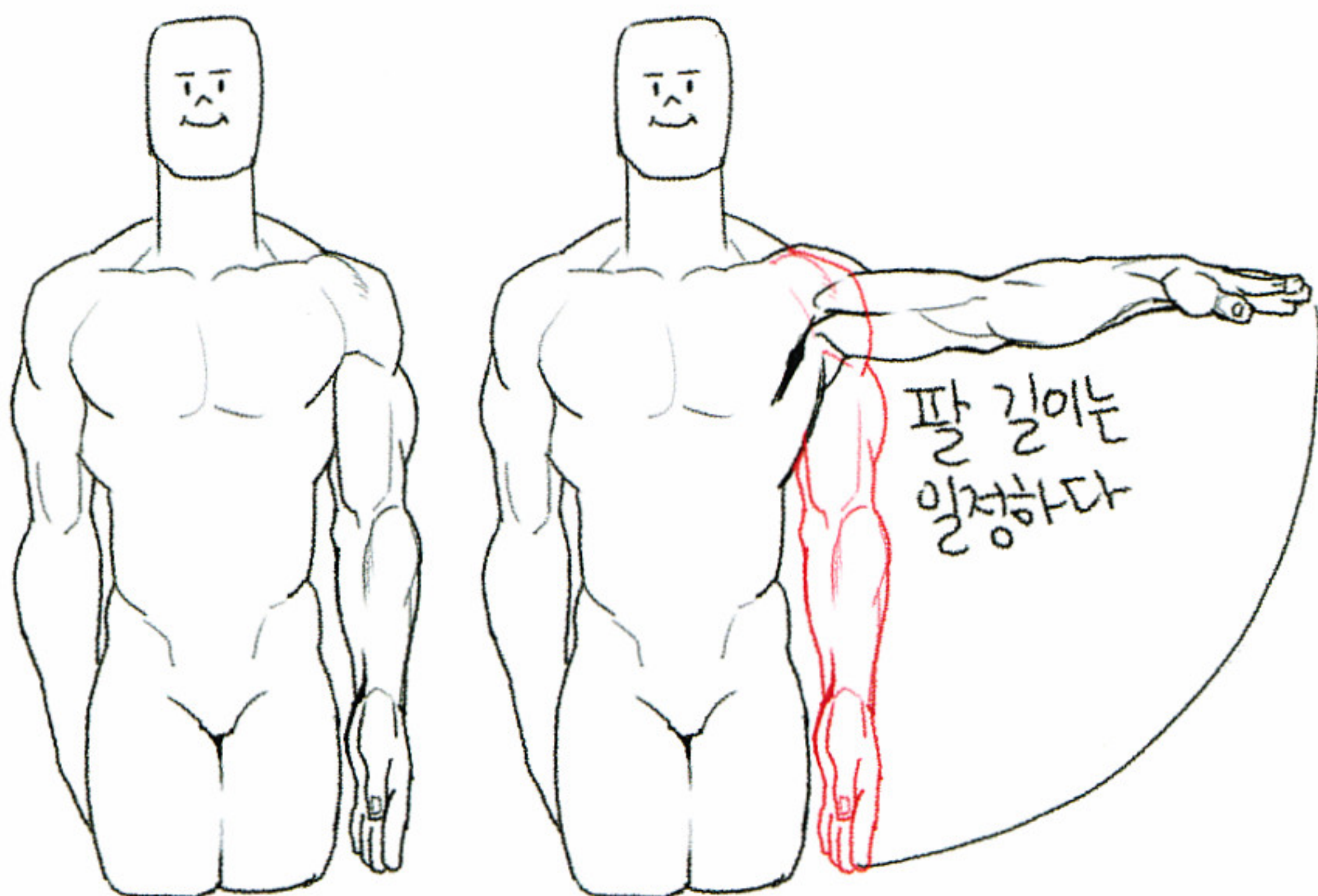


극하근
소원근
대원근

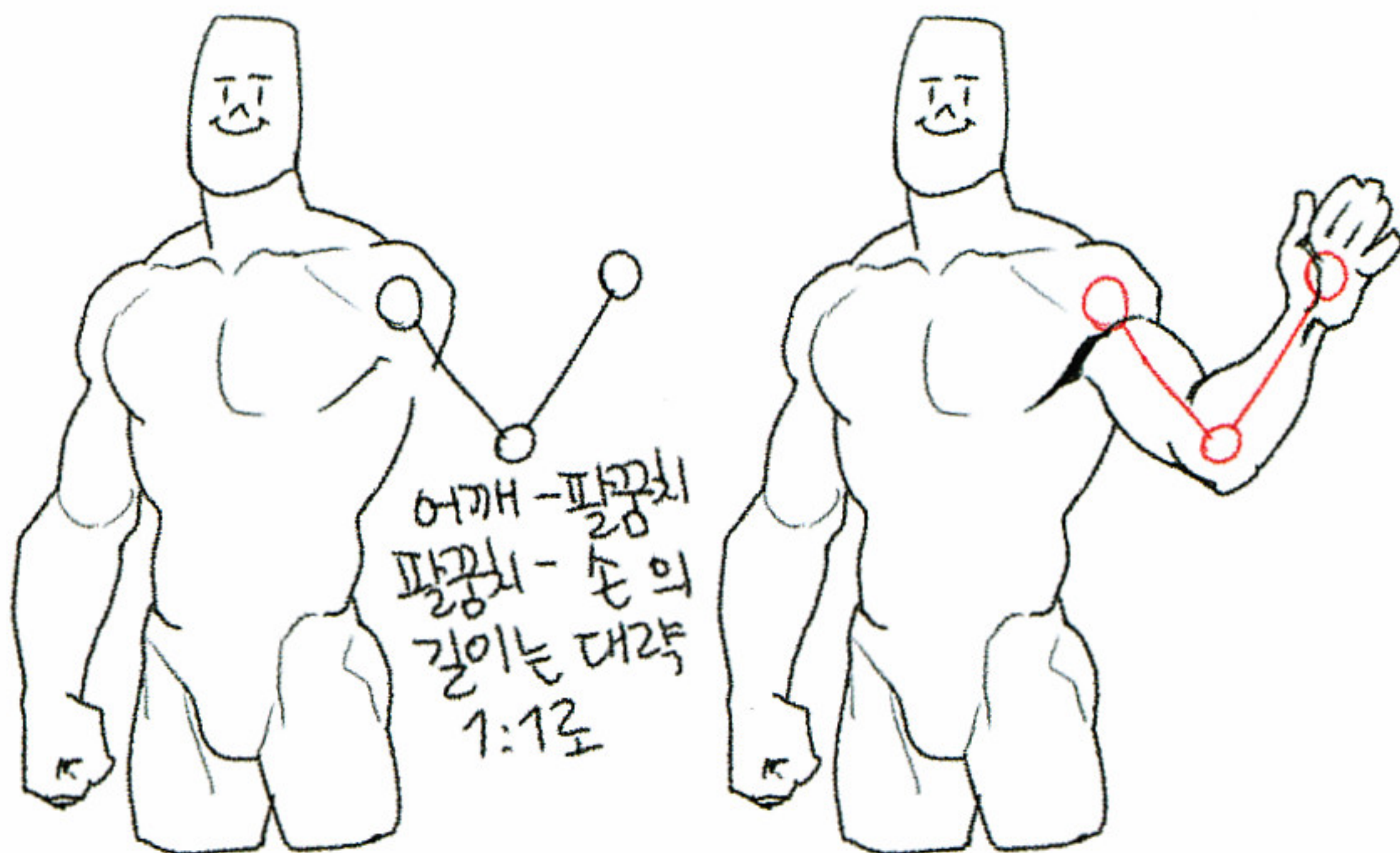


광배근이 발달하게 되면
정면에서도 광배근이 보이게 되고
역삼각형의 몸매가 됩니다.

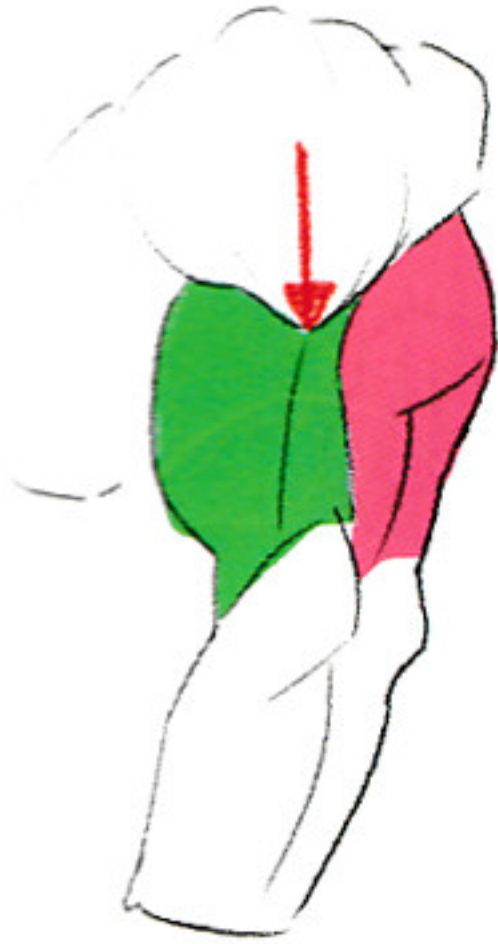
[팔]



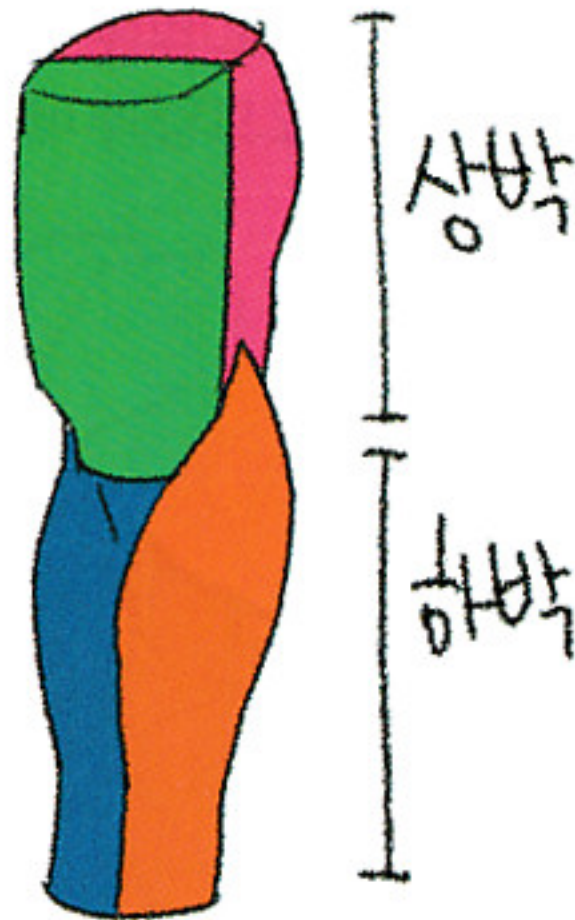
팔을 늘어트리면 손이 사타구니를 지나 허벅지까지 내려갑니다.



생각해 둔 자세로 어깨와 손의 위치를 정해준 뒤 선으로 연결하고
이후 덩어리와 묘사를 해주면 됩니다. 쉽죠?



측면 삼각근의
글부분을 기준으로
이두와 삼두를
나누어 줍니다.



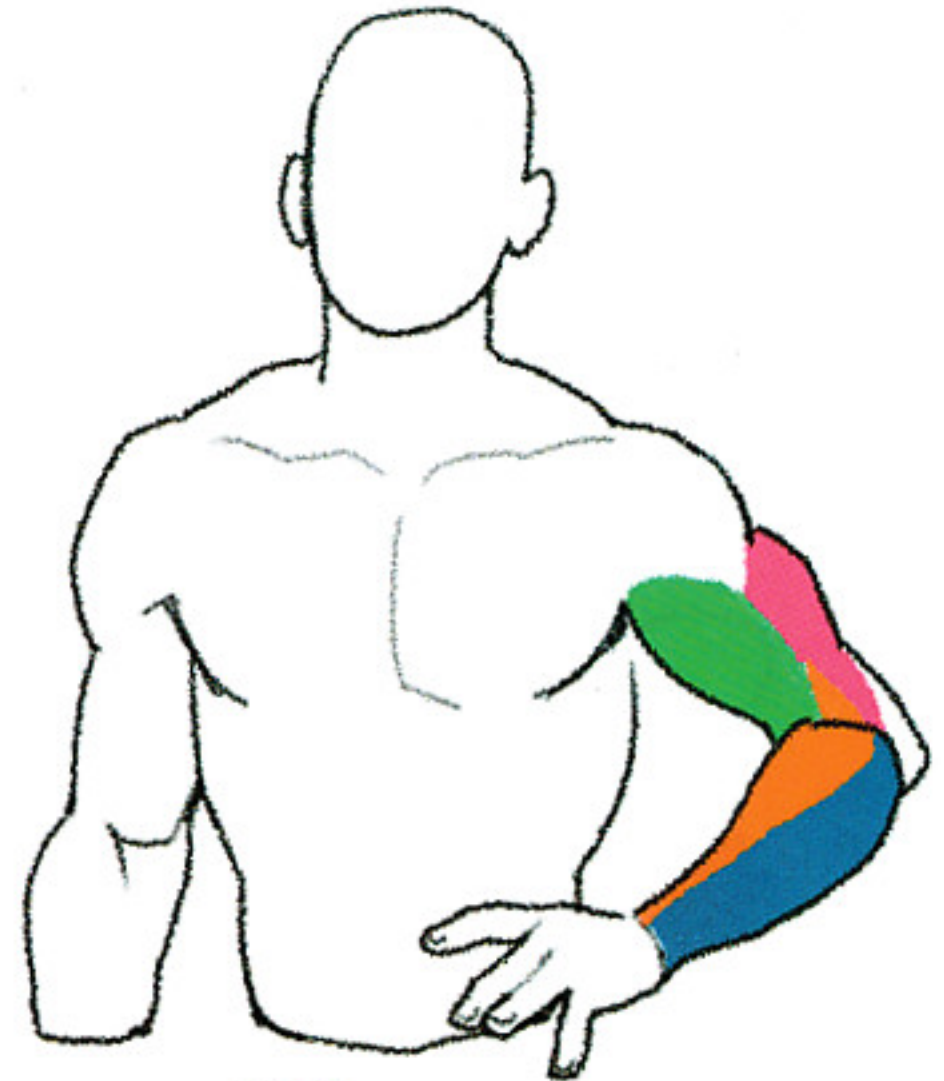
상박과
하박은
근육이 향하는
방향이 다릅니다.



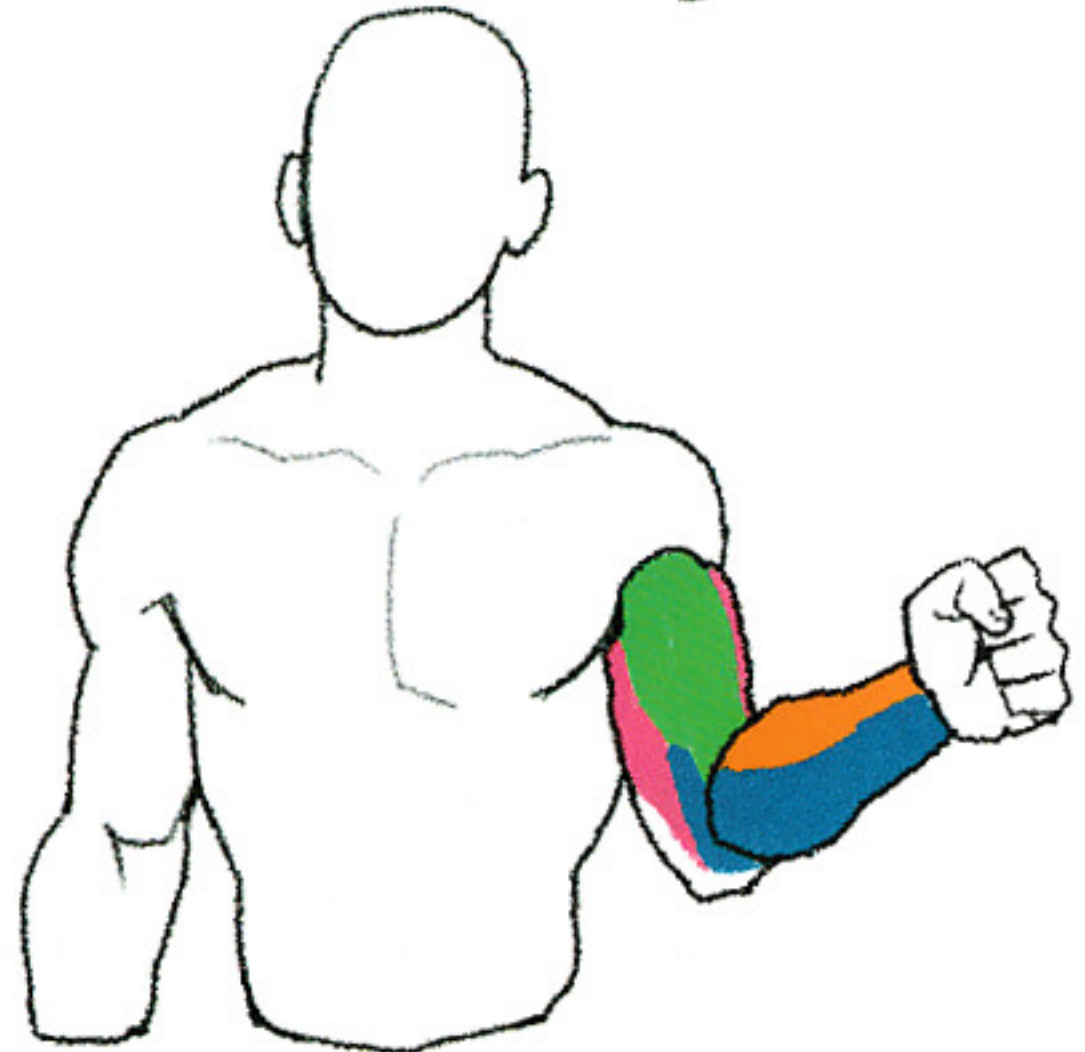
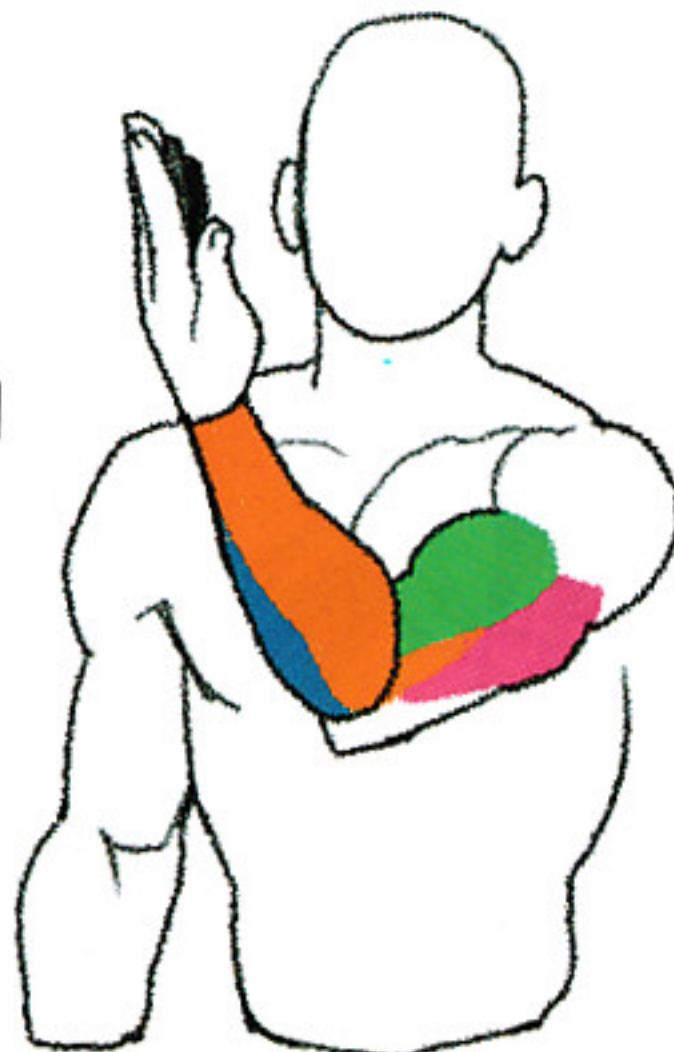
팔 근육의 방향은
엄지 손가락을
기준으로 합니다.



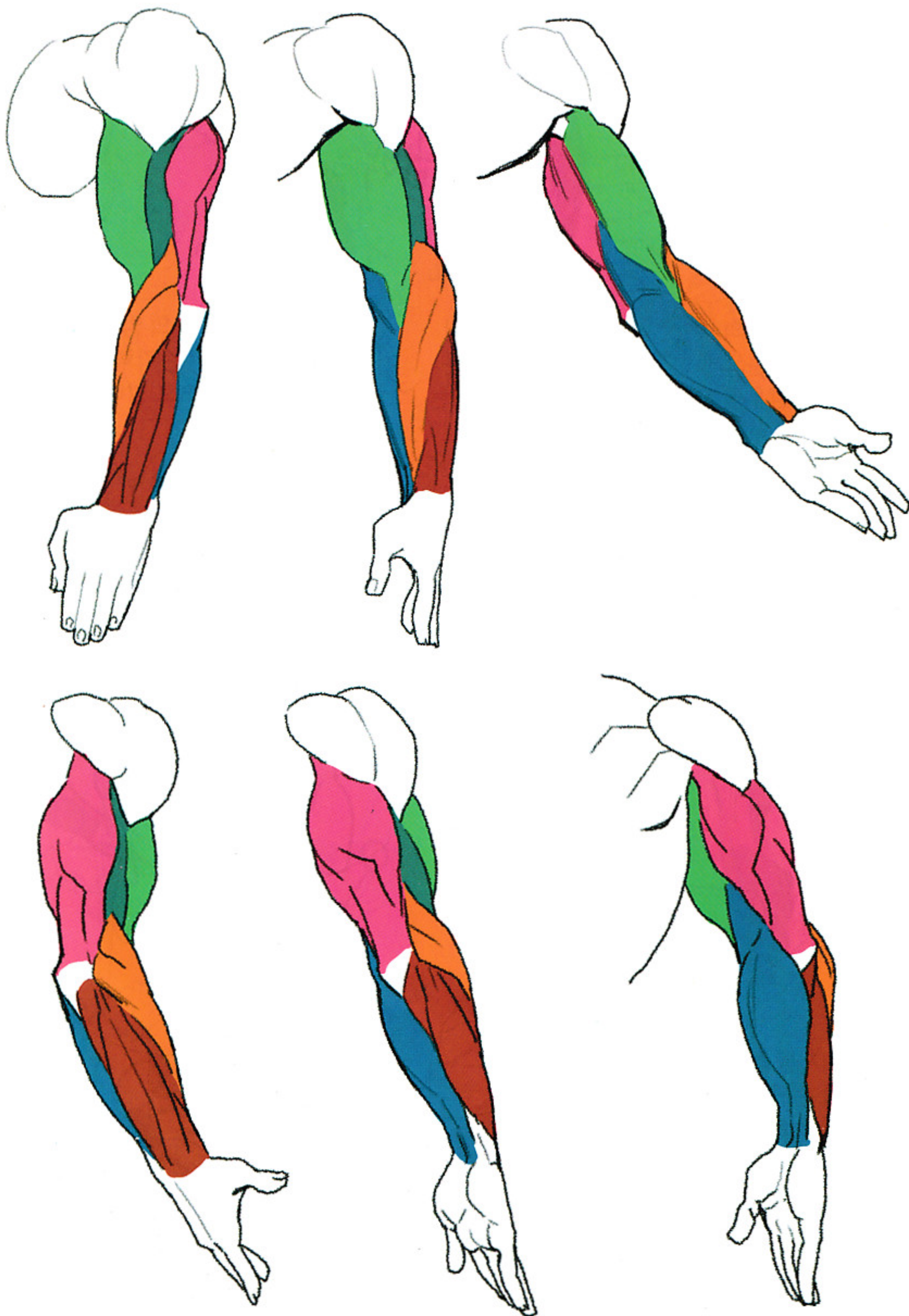
근육의
방향이
교차되는
모양이다



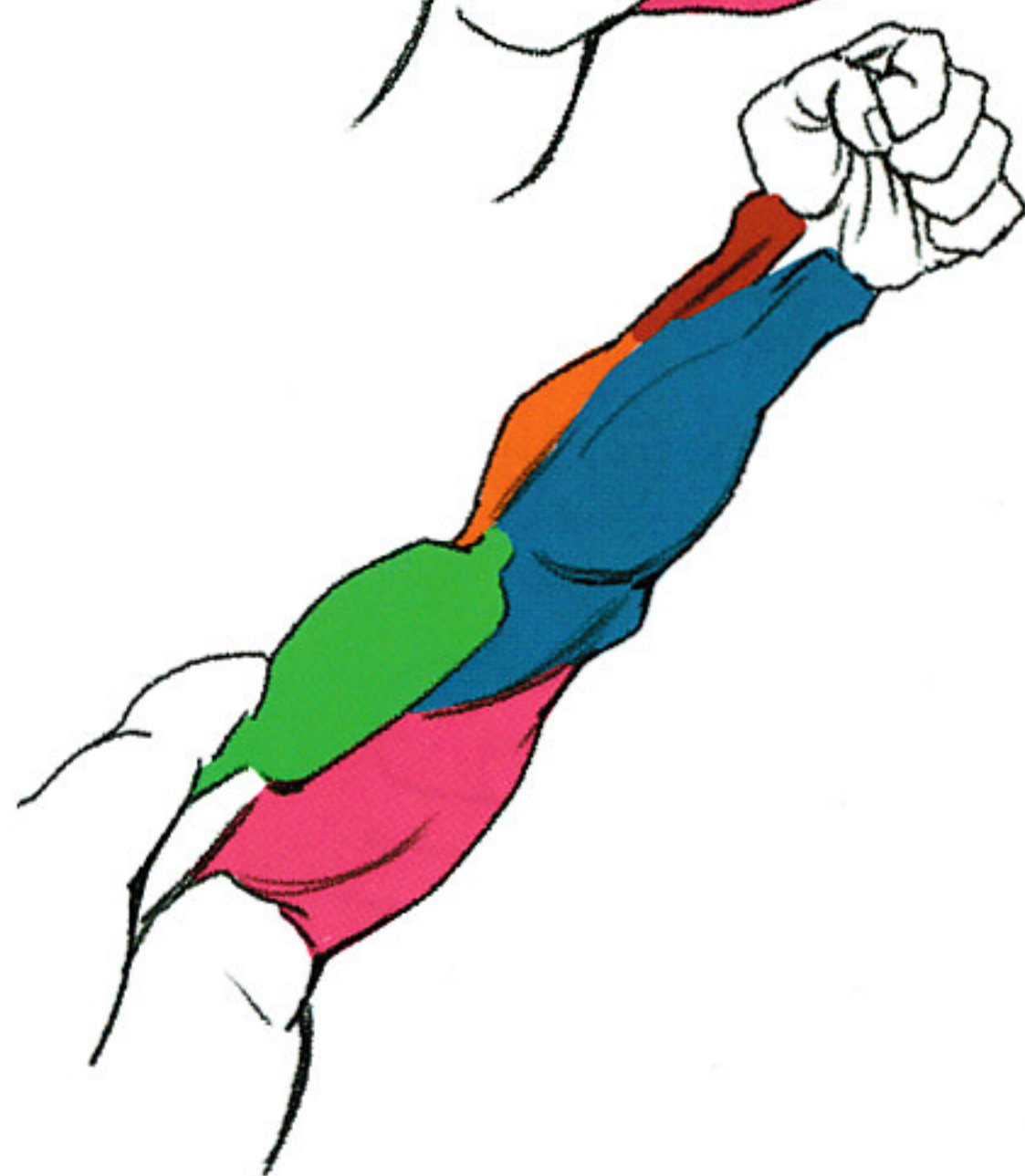
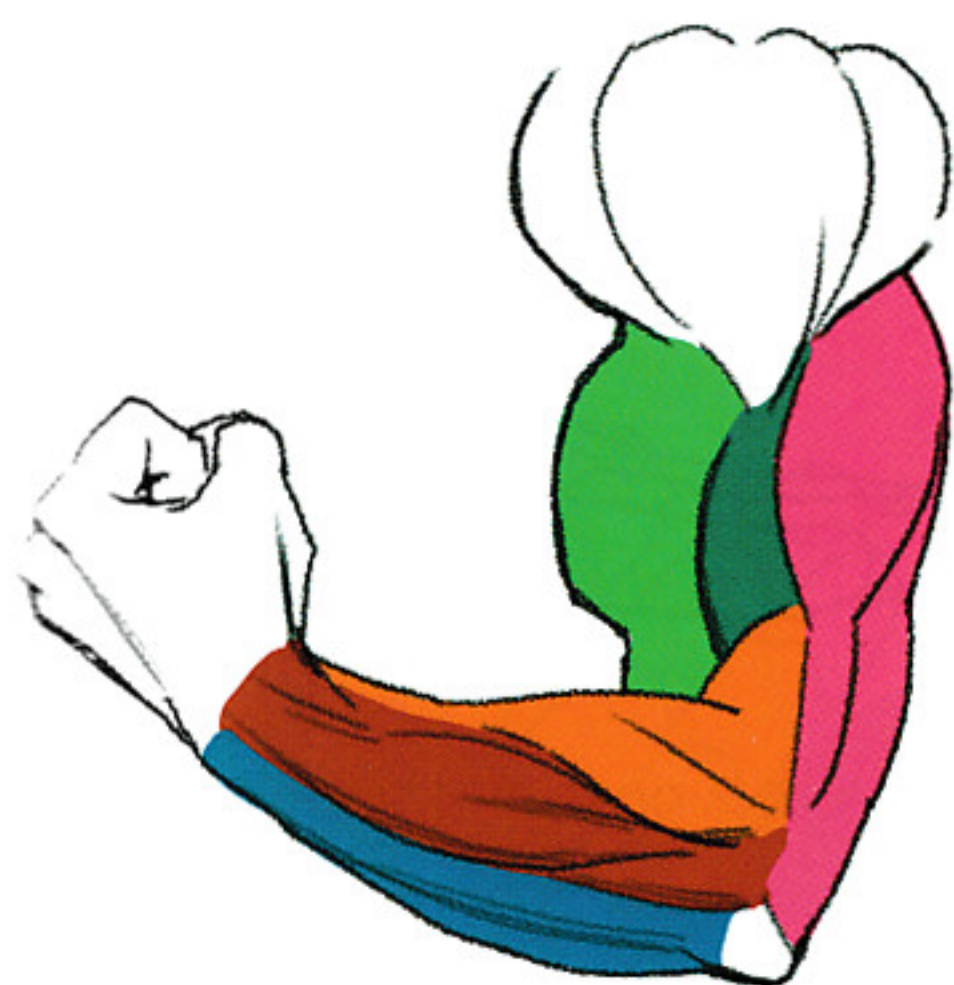
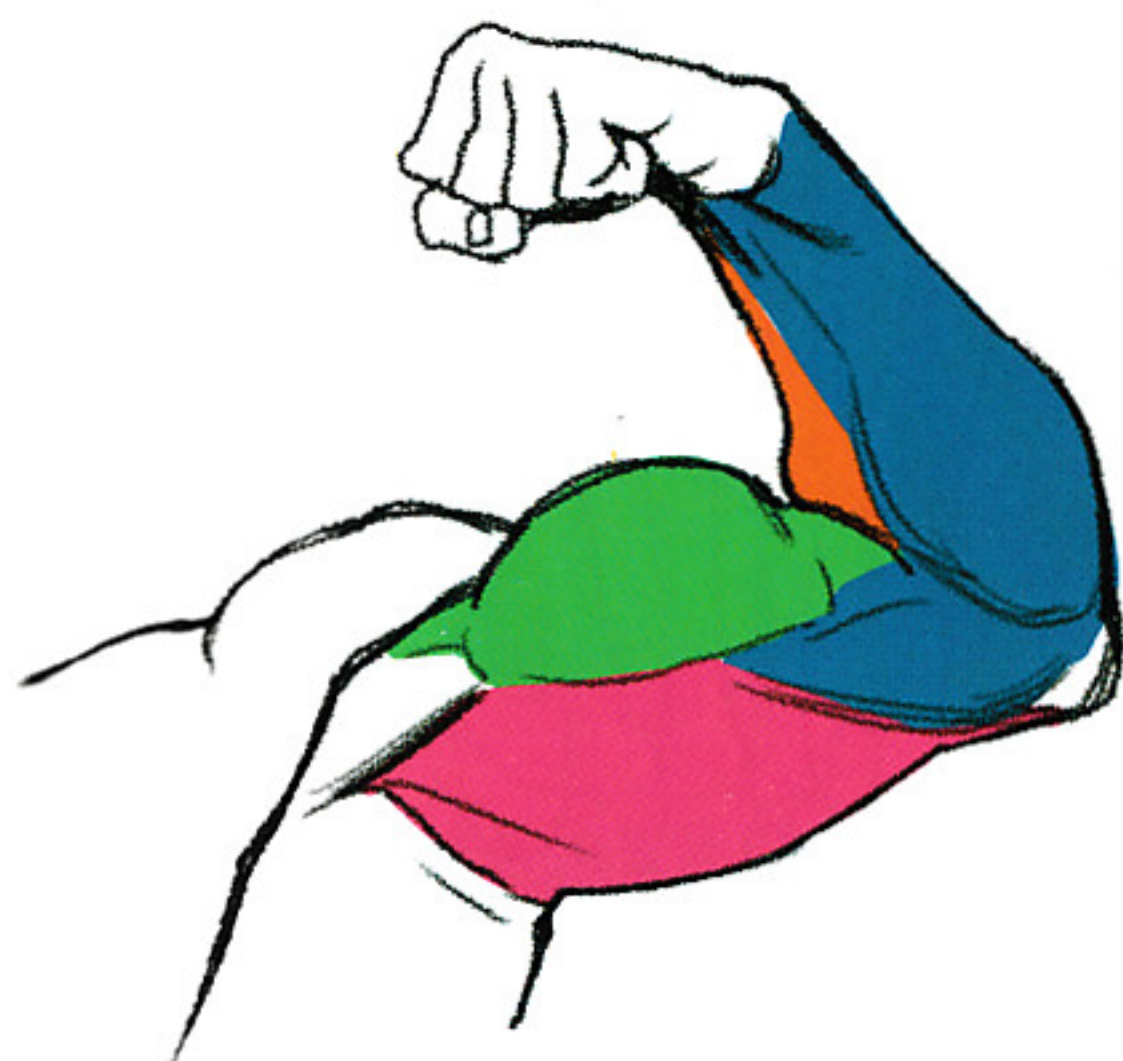
손의 위치를 정한 뒤
엄지 손가락을
기준으로 하여
팔 근육 묘사를
해주면 됩니다.



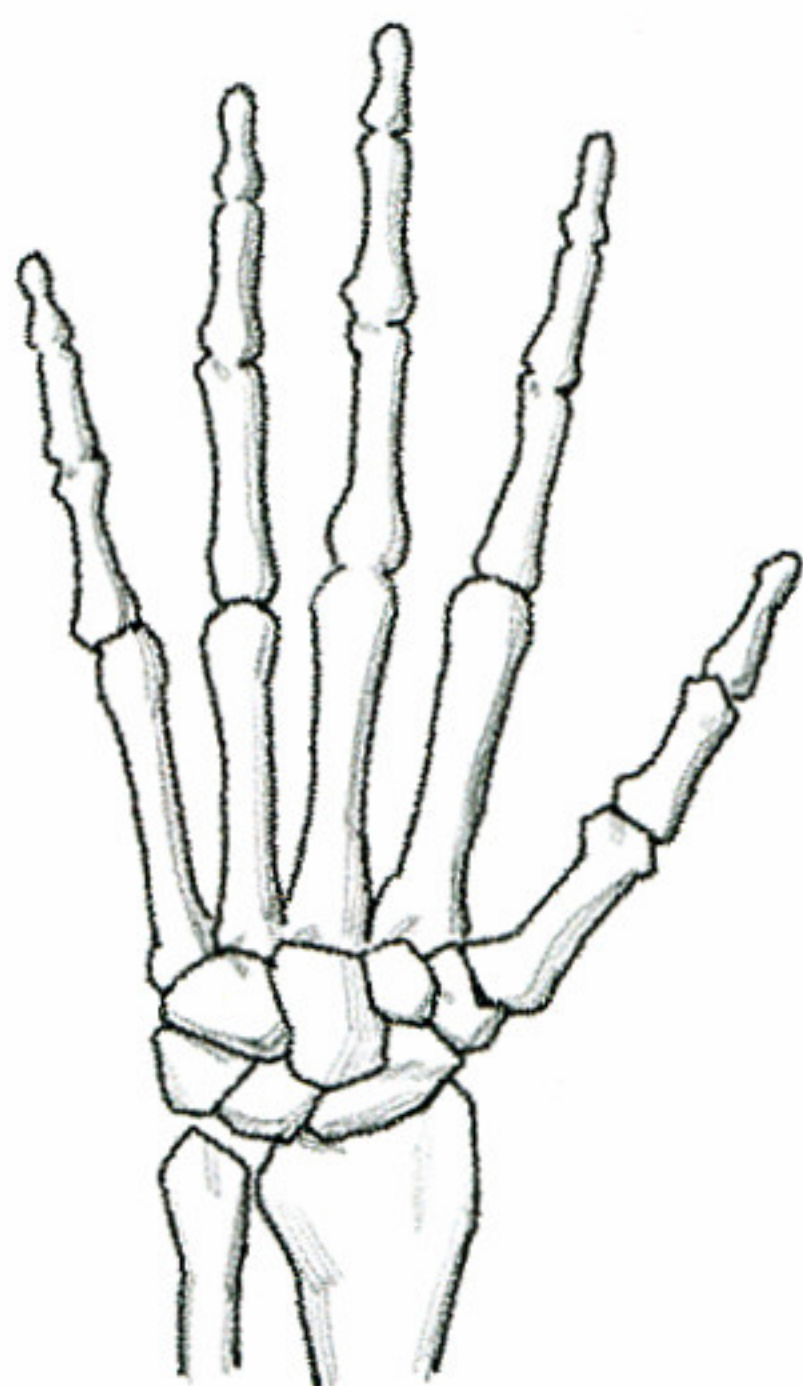
팔 근육을 크게 나누어 색으로 구분 지었습니다.
팔의 각도나 손의 방향에 따른 근육의 모양과 배치를 파악해 봅시다.



팔을 안쪽으로 접거나 들어올렸을 때의 모양입니다.
수축에 따라 근육이 부풀어 오르는 등의 변화를 파악해 봅시다.



[손]



손뼈의 모양, 참고만 합니다.



피부가 덮고 있는 모양



손가락 마디는 손톱 마디까지 갈수록 점점 짧아집니다.

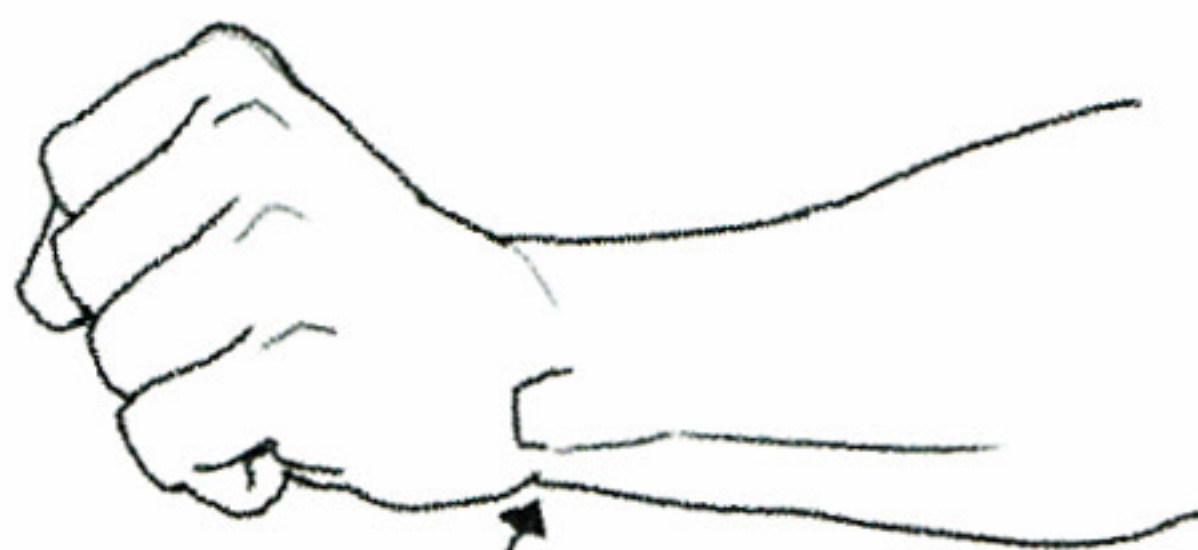


엄지 손가락은 90도 가까이 꺾여 있습니다.



손가락이 접히는 모양 안쪽 살이 두툼해집니다.

손가락은 손톱 마디가 가장 마지막으로 접히게 됩니다.



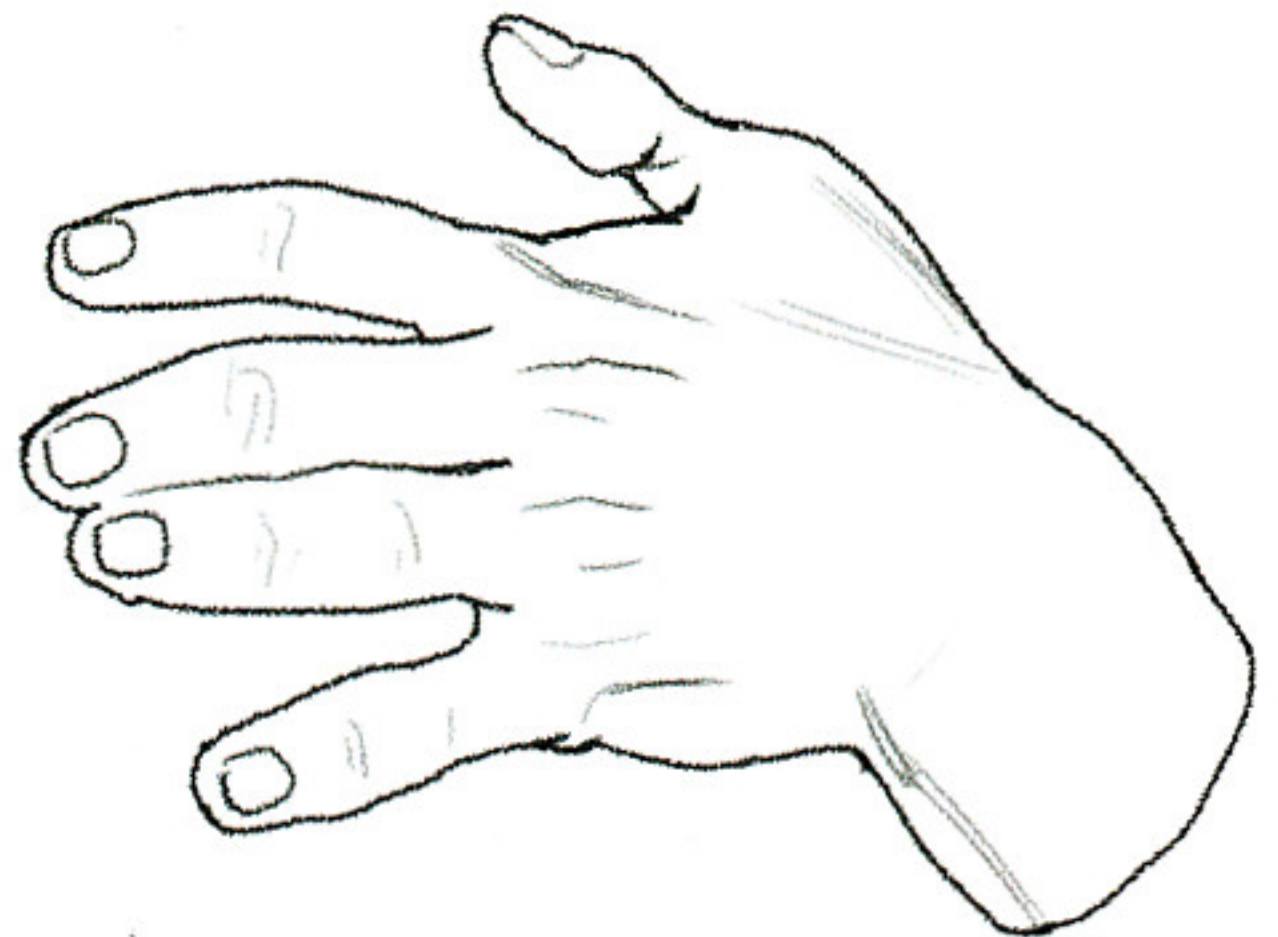
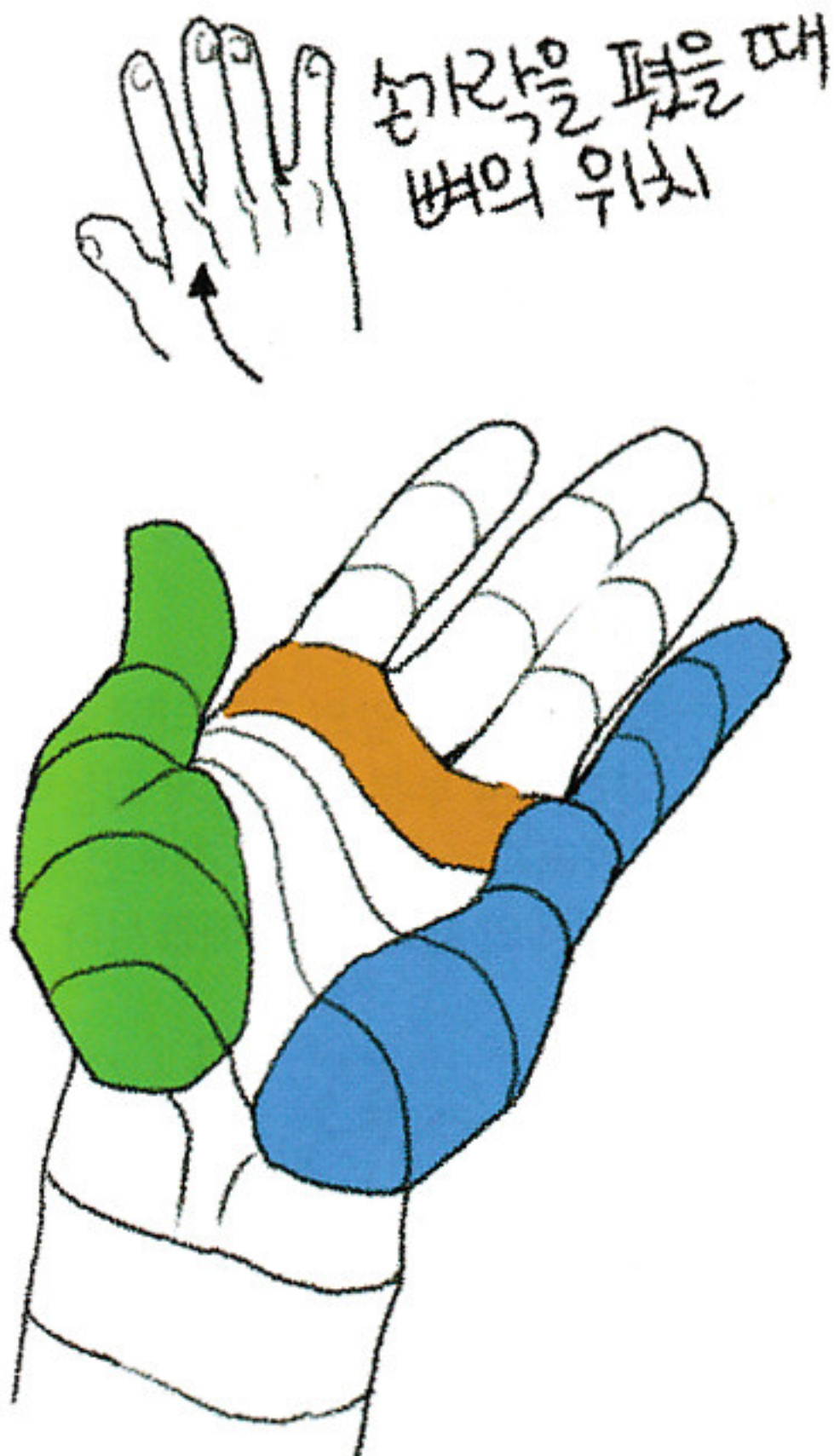
손목 바깥쪽 바비는 손목 윗쪽에 위치





손등을 봤을 때
중지 손가락과 손등-손목까지의 길이가
1:1 정도로 나옵니다.

엄지 손가락은
손가락이 시작되는 부분보다
조금 더 올라옵니다.

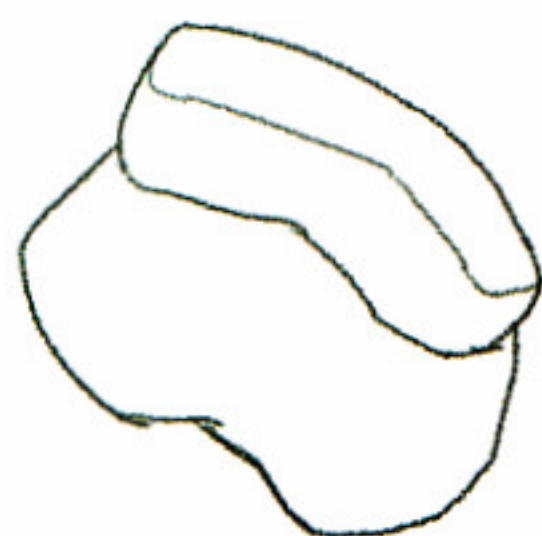


검지, 중지, 약지 세 손가락에 비해
새끼 손가락은 비교적 자유롭게 움직입니다.

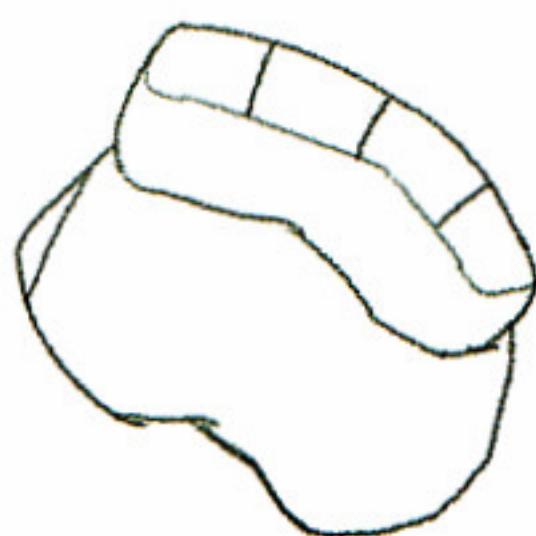
엄지 손가락과 새끼 손가락의
덩어리를 확인해봅시다.
손가락들과 손바닥의
관계를 확인해 봅시다.

검지, 중지, 약지 손으로
혼자서 움직이기 힘들기 때문에
그 점을 잘 이용한다면
더욱 자연스러운 손을 그릴 수 있을 것입니다.

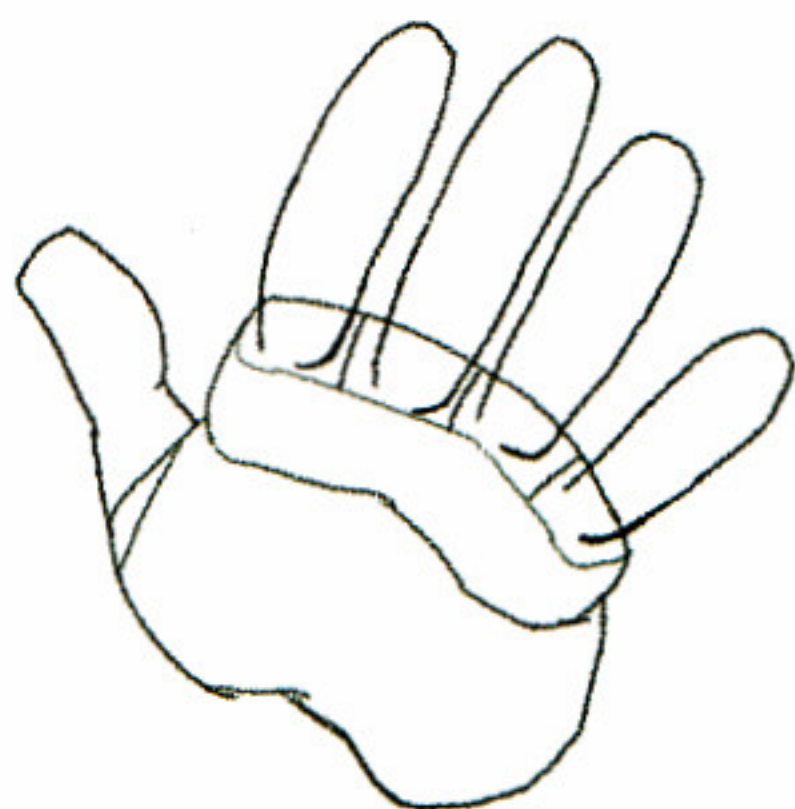
[손 그리기]



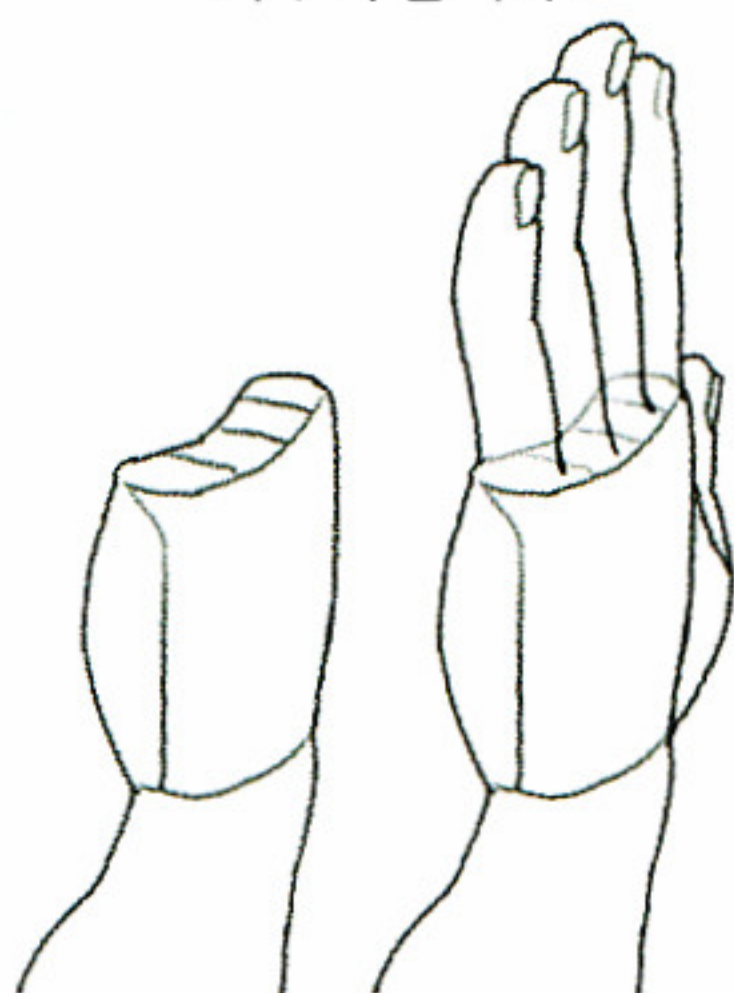
손바닥을 그려줍니다.
손가락이 나오는 부분의
덩어리의 경계를
나누어 줍니다.



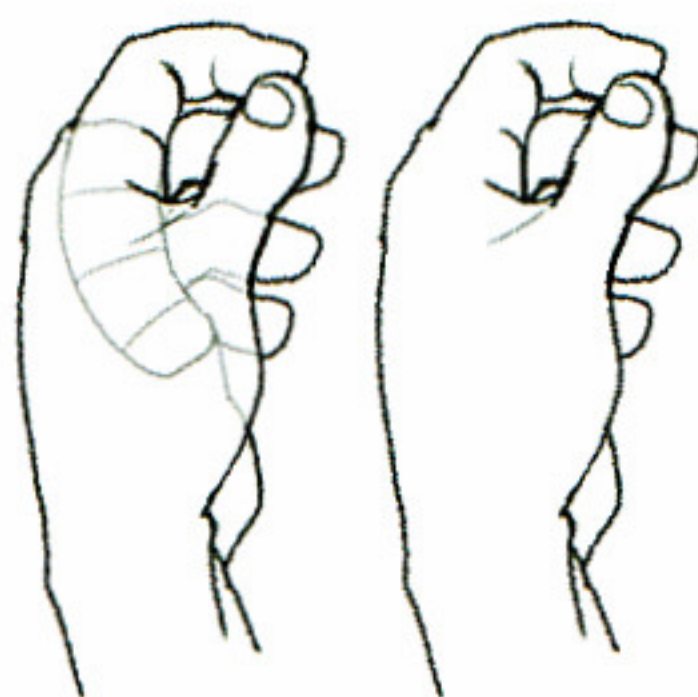
손가락들이 나올 위치를
표시해 줍니다.



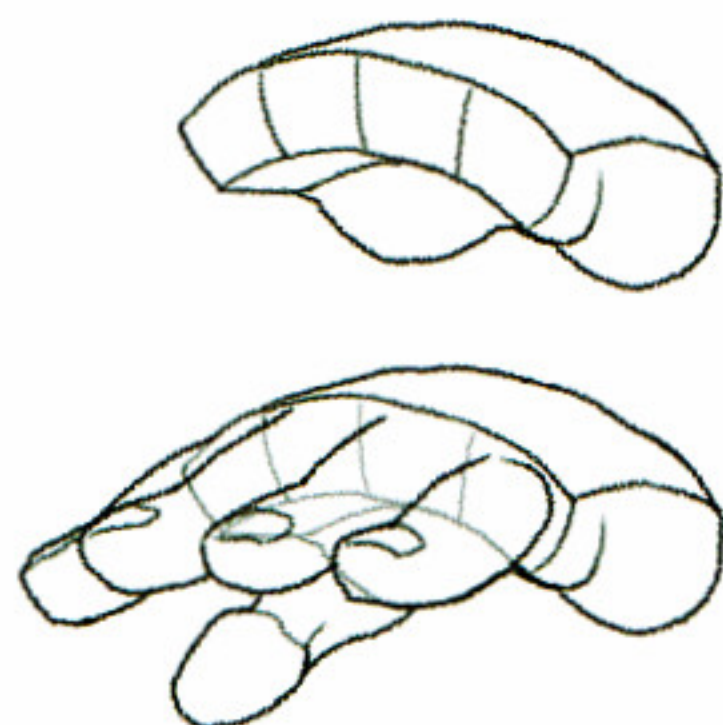
손가락을 그려줍니다.



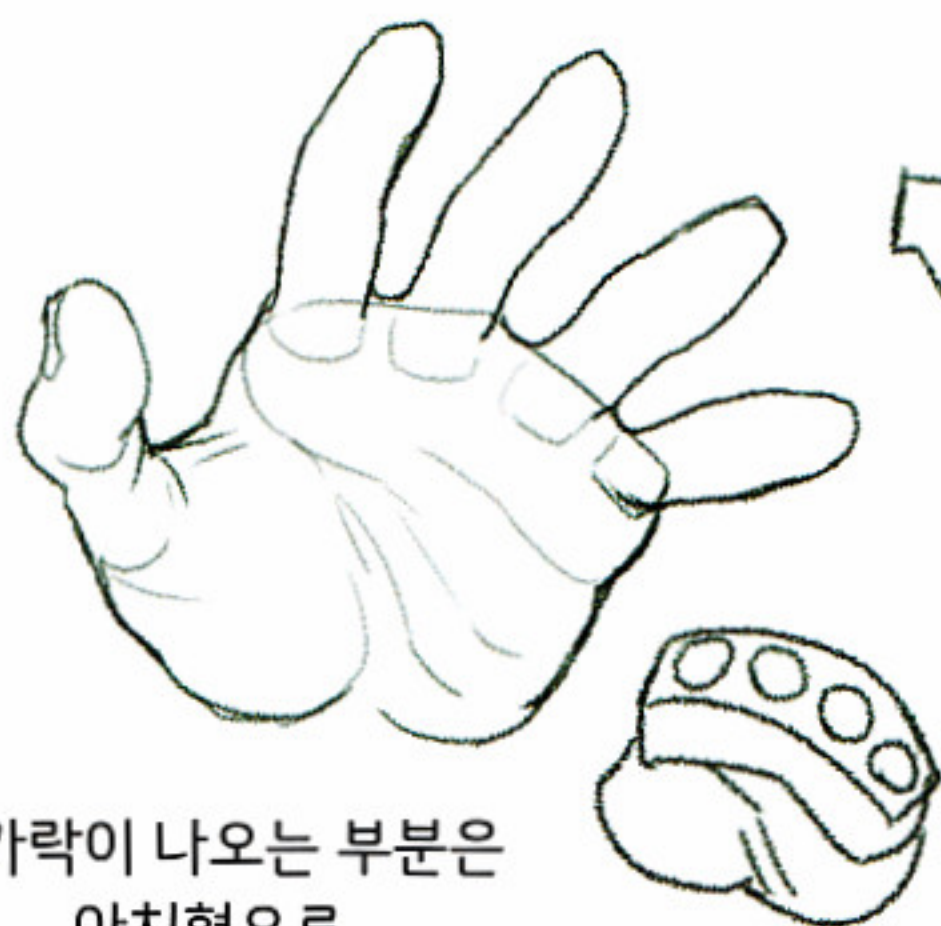
다른 손의 각도에서도
같은 방법으로 그려줍니다.



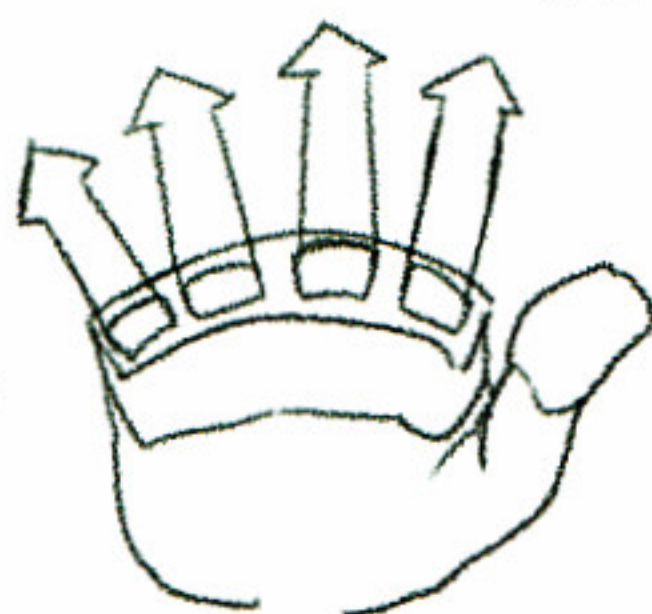
여러 각도에서 그릴 때
자가 체크해보기 좋습니다.



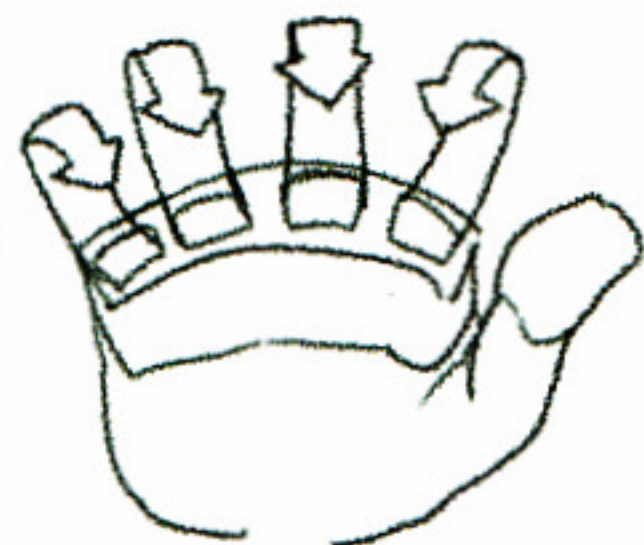
각도에 따라 앞의 덩어리에 의해
가려지는 부분이 생기게 되는데
가려지는 부분도 그려보면서
입체의 체크를 꼭 해봅시다.



손가락이 나오는 부분은
아치형으로



아치형이기 때문에 손가락을 접을 때
손가락이 안쪽으로 모이게 됩니다.



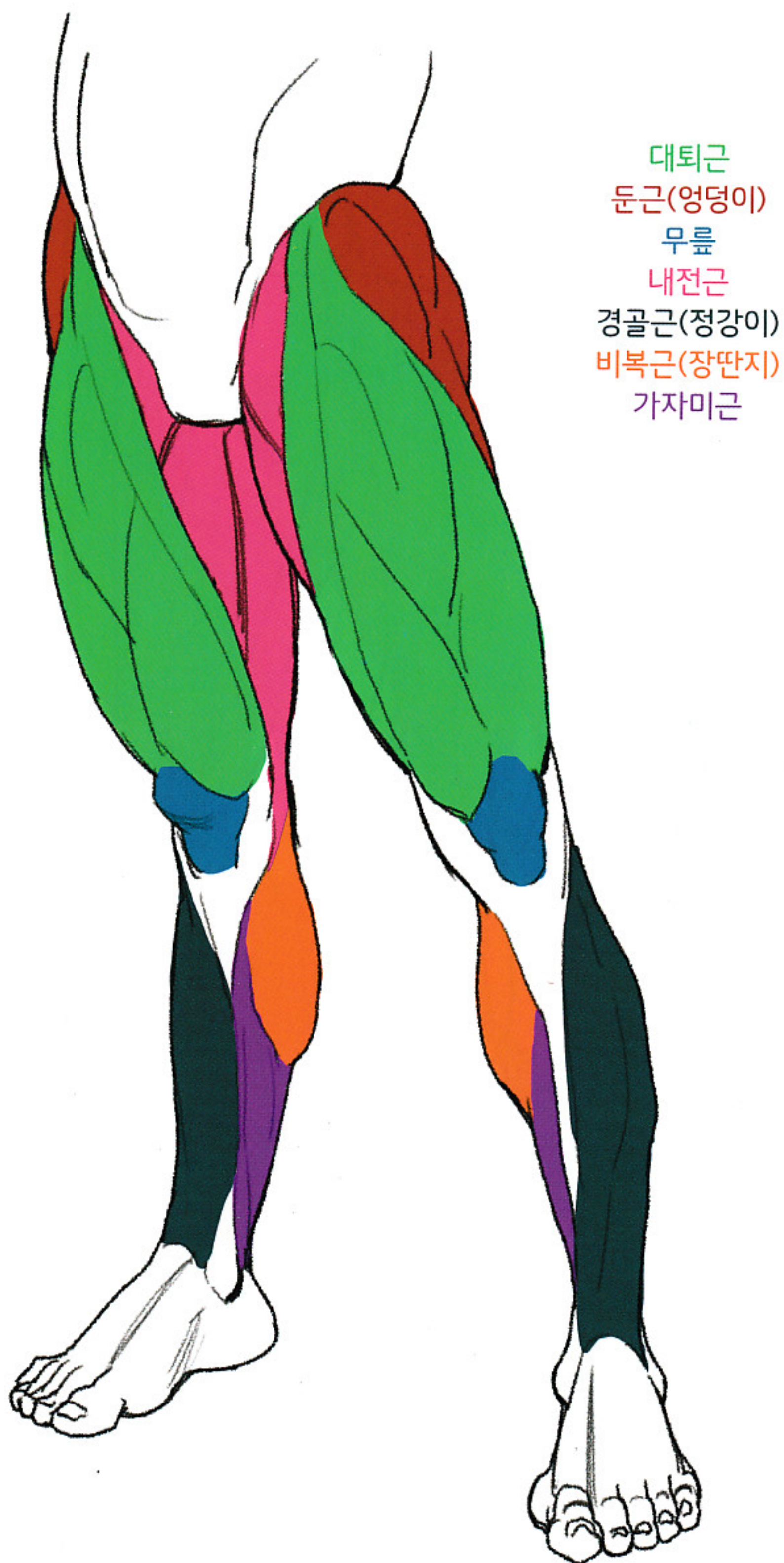
PART 04 /

하체

정면 하체의 모습입니다.
하체는 덩어리로 보면 단순한 편인데
근육은 굉장히 복잡한 구조를 하고 있어서
근육의 구조보다는 덩어리 위주로 숙지해 보면 좋습니다.



근육을 덩어리 채로 색으로 구분하였습니다.
정면과 후면에서의 모양과 구조를 파악해 봅시다.



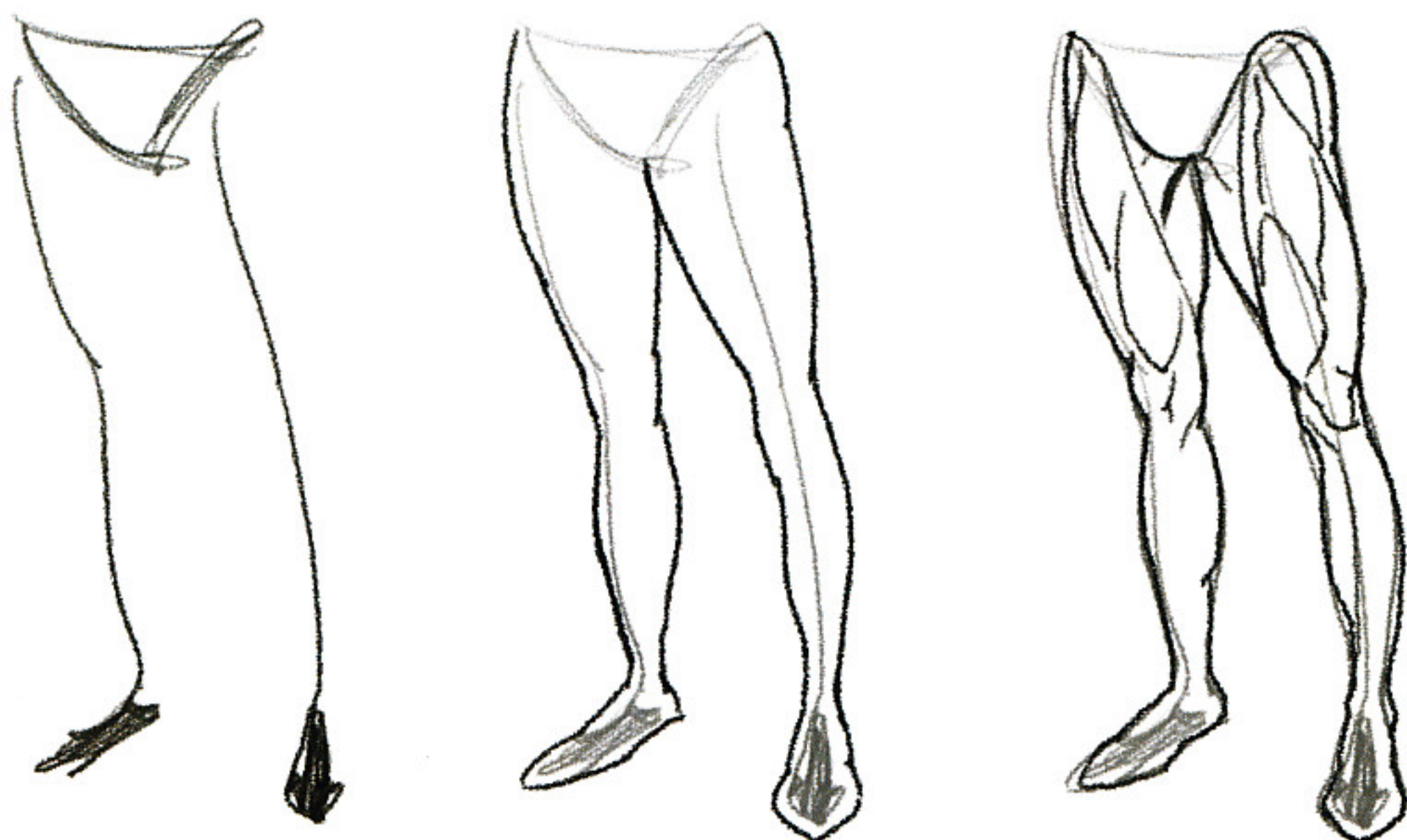
후면 하체의 모습입니다.



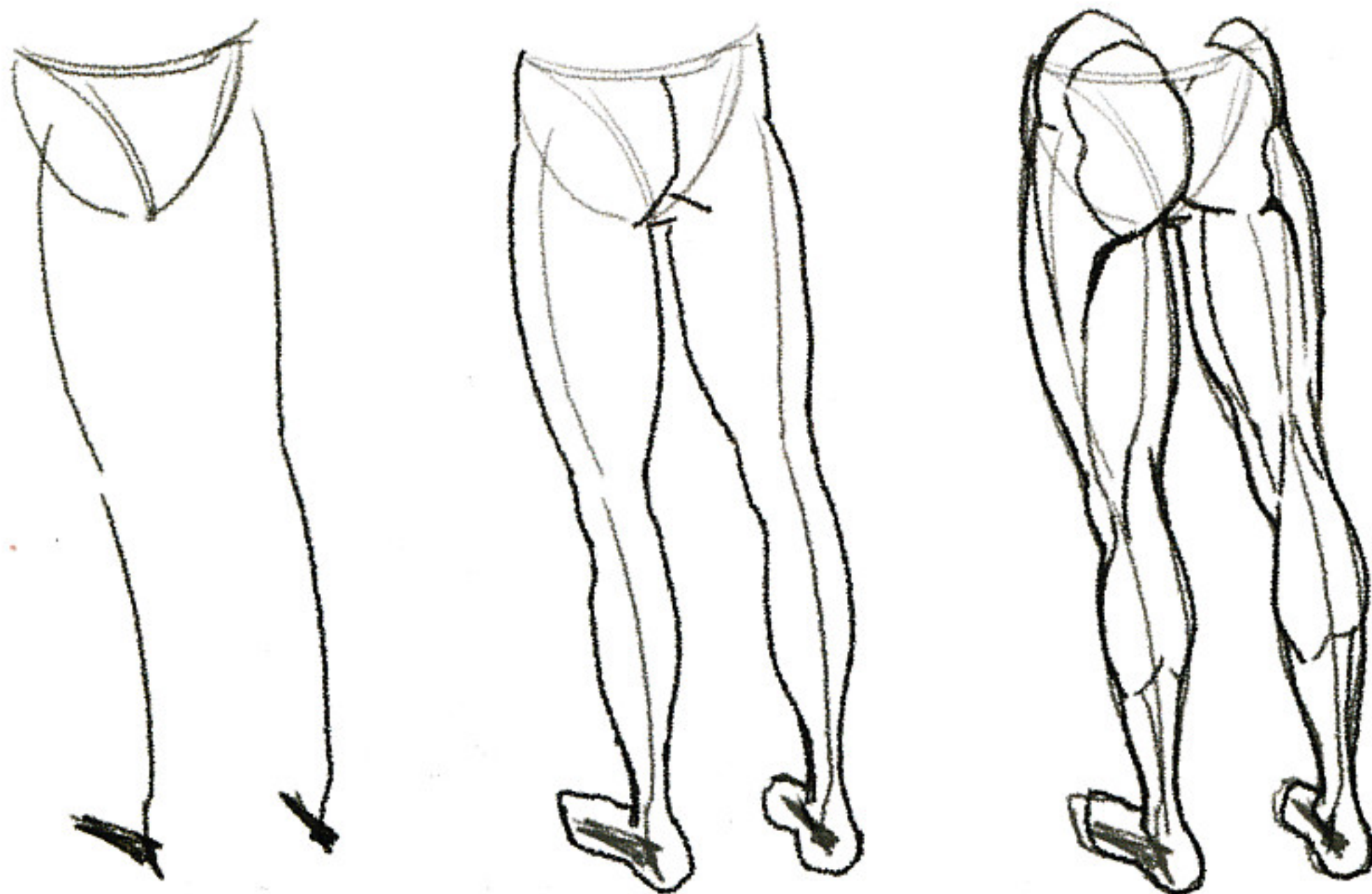


대퇴근
 둔근(엉덩이)
 무릎
 내전근
 경골근(정강이)
 비복근(장딴지)
 가자미근
 아킬레스건
 장경인대
 대퇴이두근
 반건양근
 반막양근

[하체를 그리는 순서에 대해서]

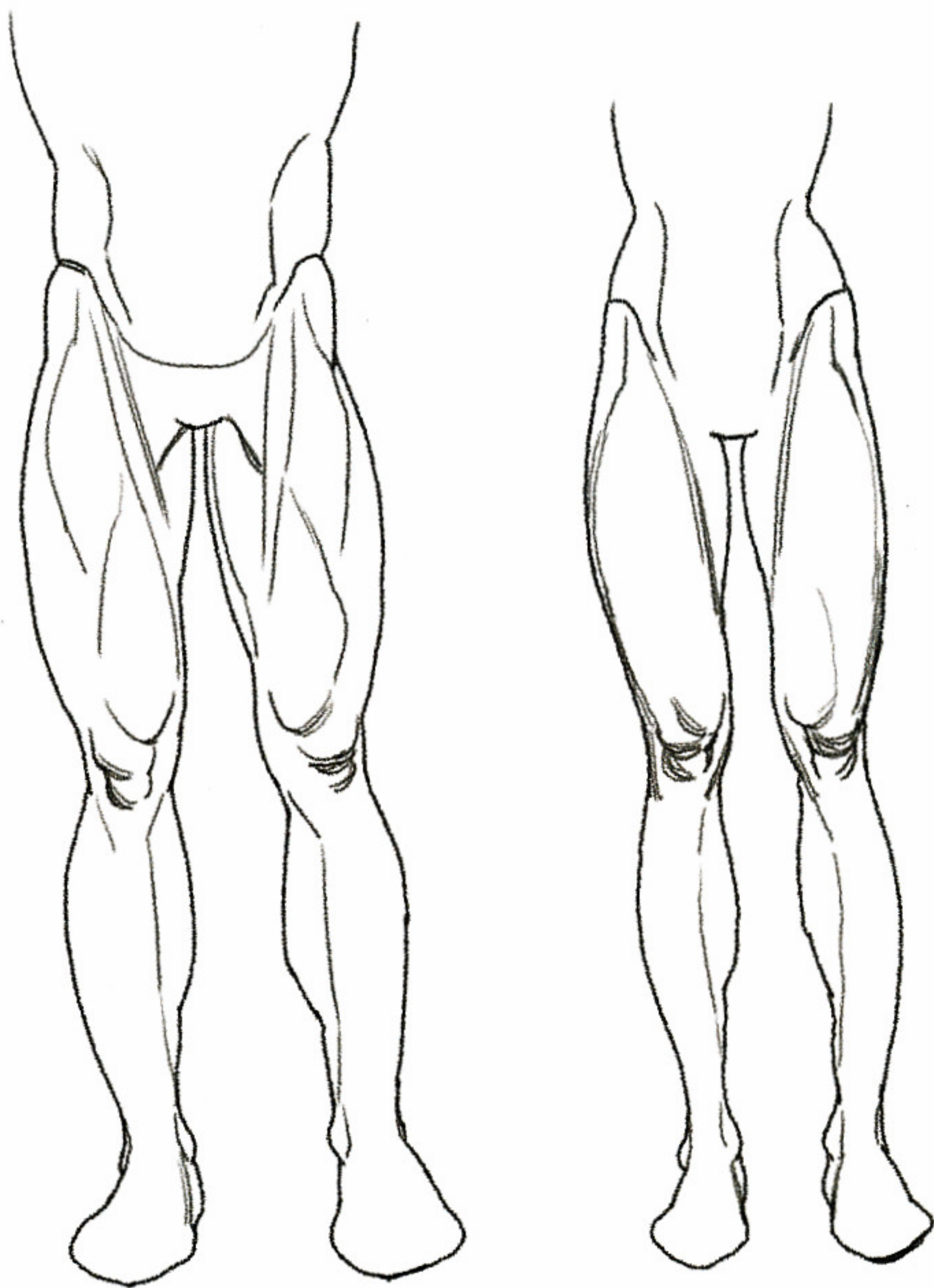


하체를 그릴 때 미리 잡아놓은 상체를 기준으로 합니다.
외복사근이 끝나는 지점이 골반뼈의 위치라고 생각하면 됩니다.
골반을 삼각형의 팬티 모양으로 잡아주면 좋습니다.



앞, 뒤 동일하게 기본적으로 다리 라인을 선으로 잡아주고
그 위에 다리의 덩어리를 잡아 준 뒤 묘사를 해주는 식으로 진행합니다.

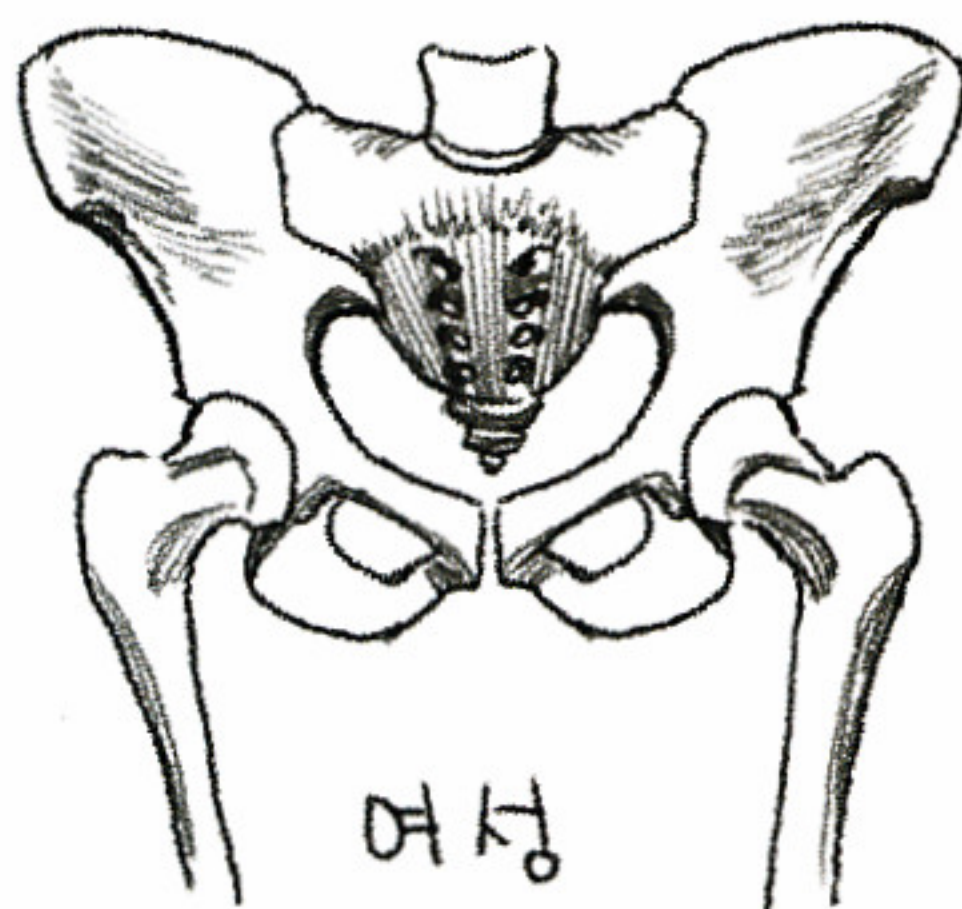
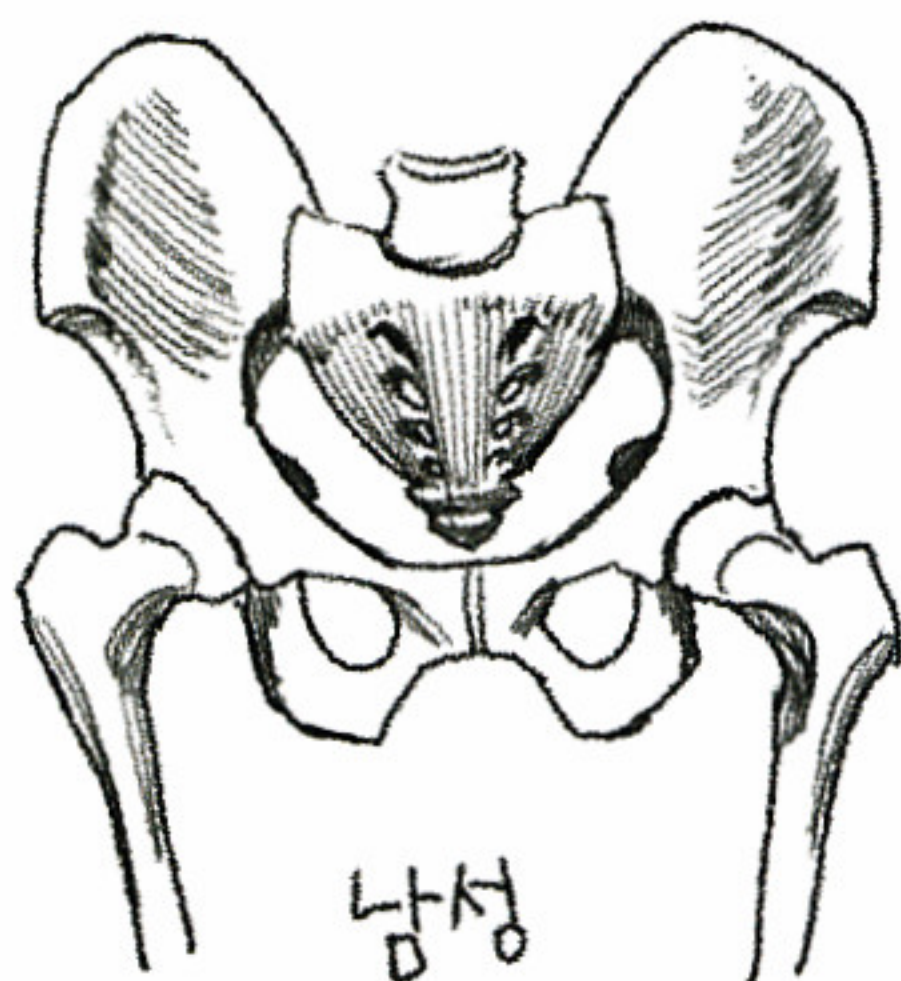
[남자와 여자 하체의 차이점]



몸통(갈비뼈) 크기와 골반뼈의 크기의 비율을 봤을 때
남성을 그릴 땐 상체보다 하체가 작게 묘사되고
여성을 그릴 땐 상체보다 하체가 크게 묘사됩니다.

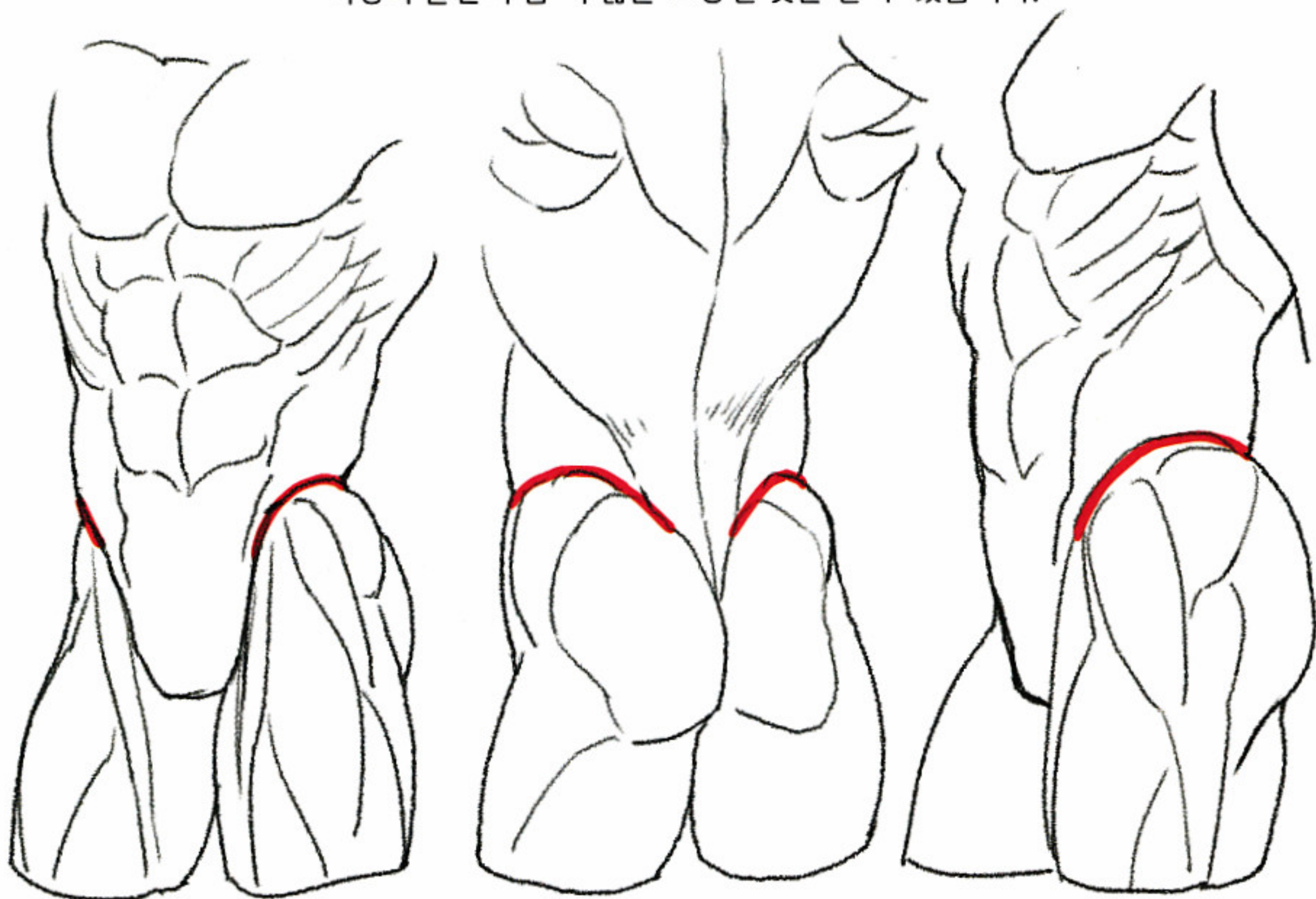
다리를 그릴 땐 남성의 다리는 근육 묘사나 덩어리를 좀 더 크게 그려주고
여성의 다리를 그릴 땐 좀 더 곡선을 많이 쓰고 근육 묘사는 적게 해줍니다.
어느 정도 근육질이고 덩치가 있는 여성을 묘사할 때도
상대적으로 근육 묘사보단 덩어리 위주로 표현해줍니다.

[골반]

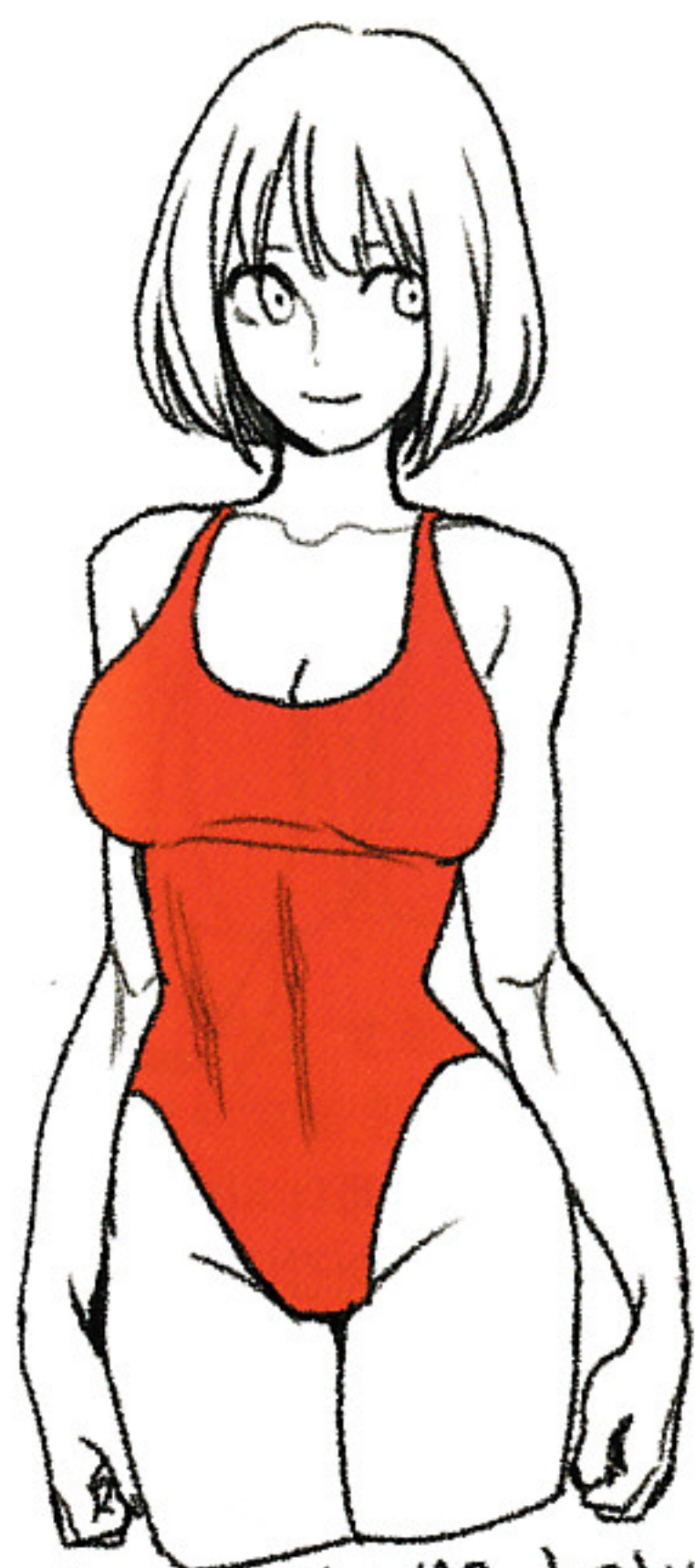


골반뼈의 모습

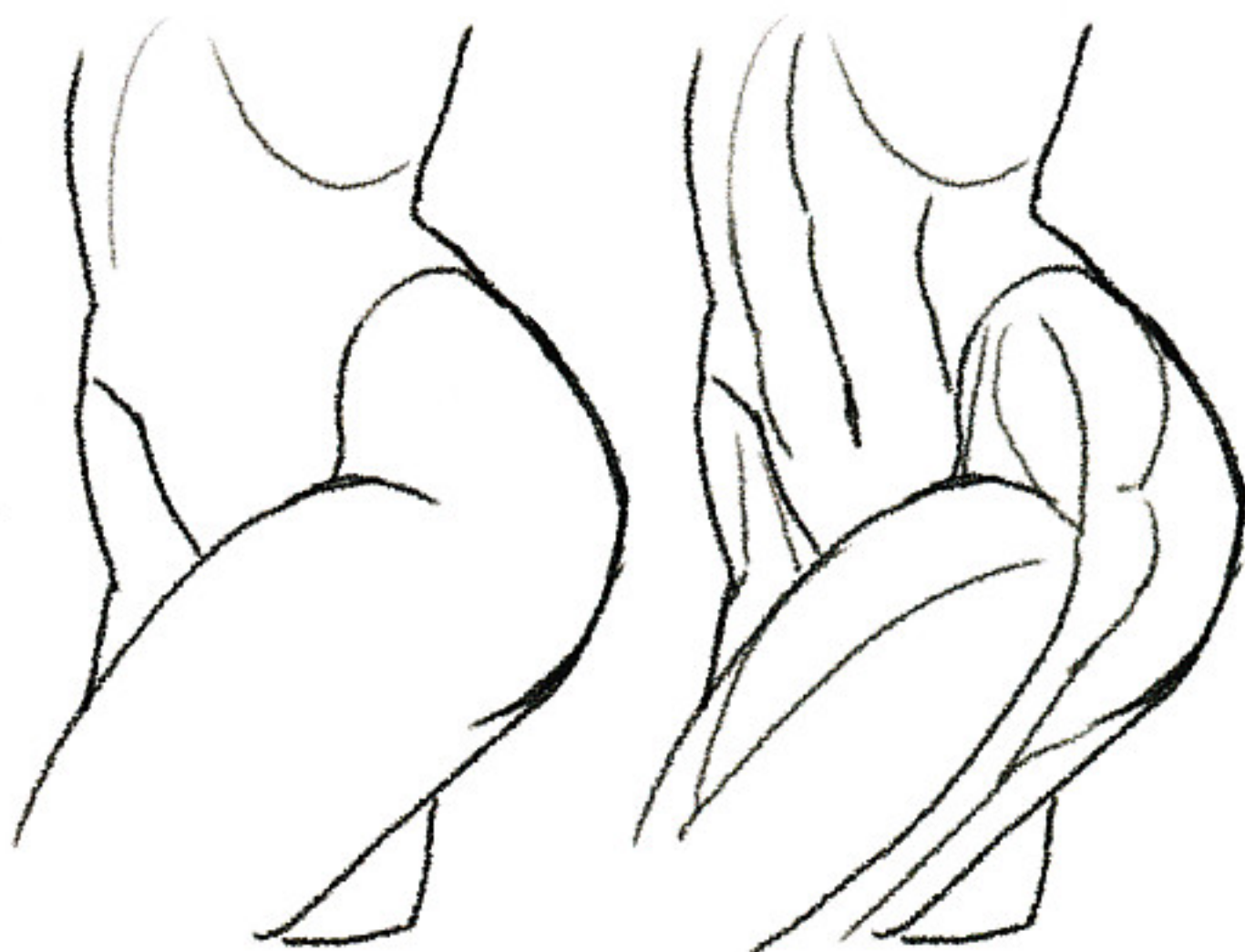
여성의 골반이 좀 더 넓은 모양인 것을 알 수 있습니다.



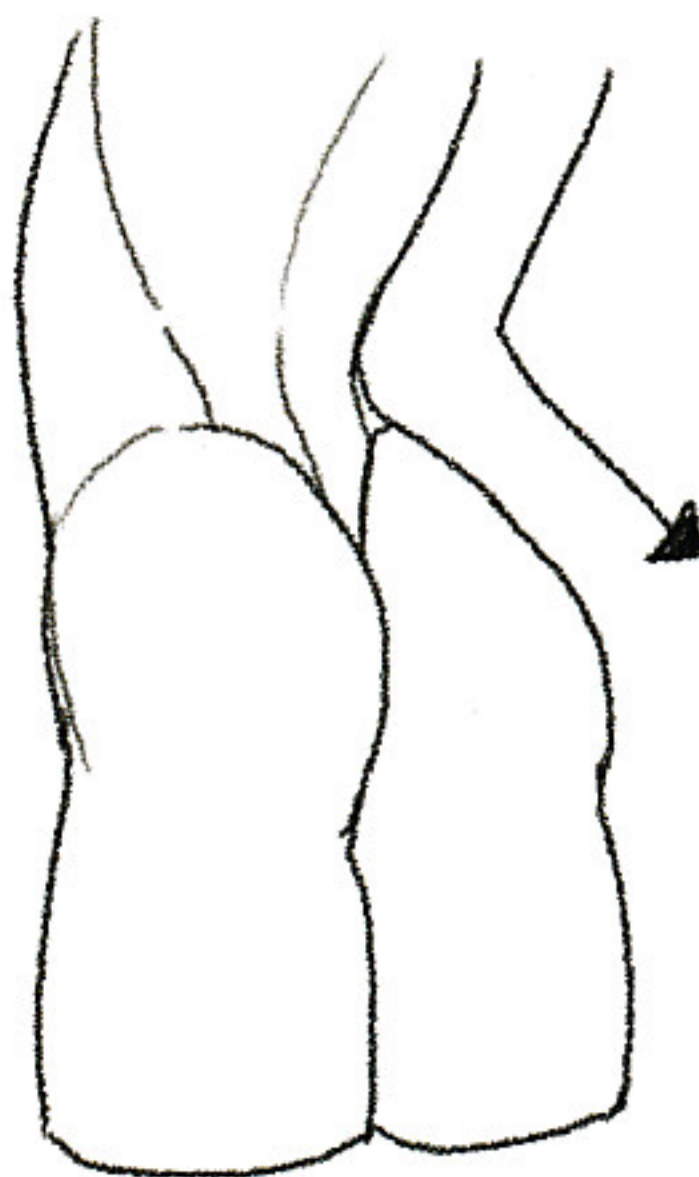
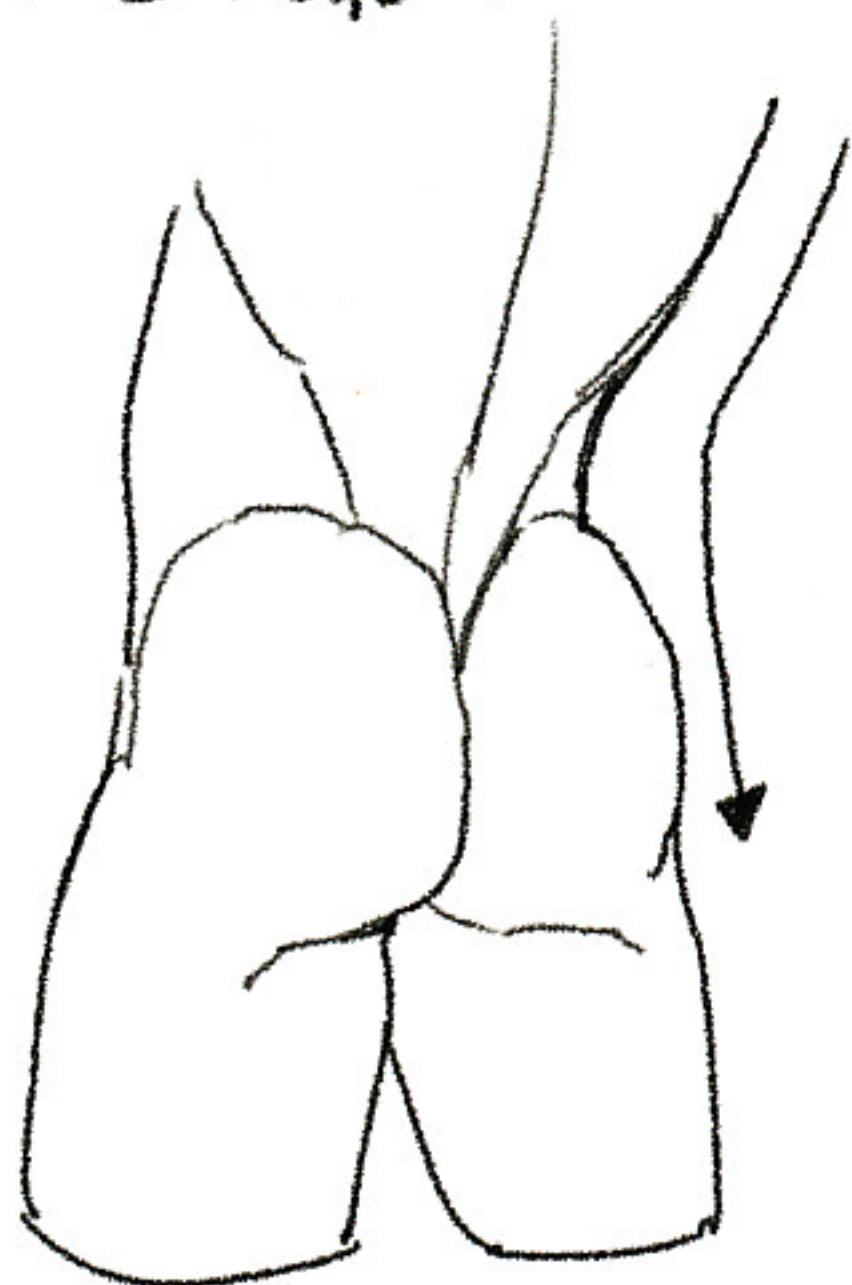
피부에서 만져지는 골반뼈의 위치를 빨간선으로 표시했습니다.
골반뼈에서 허벅지와 엉덩이 근육이 시작되는 것을 알 수 있습니다.



하이레그 수영복을 참고해보자

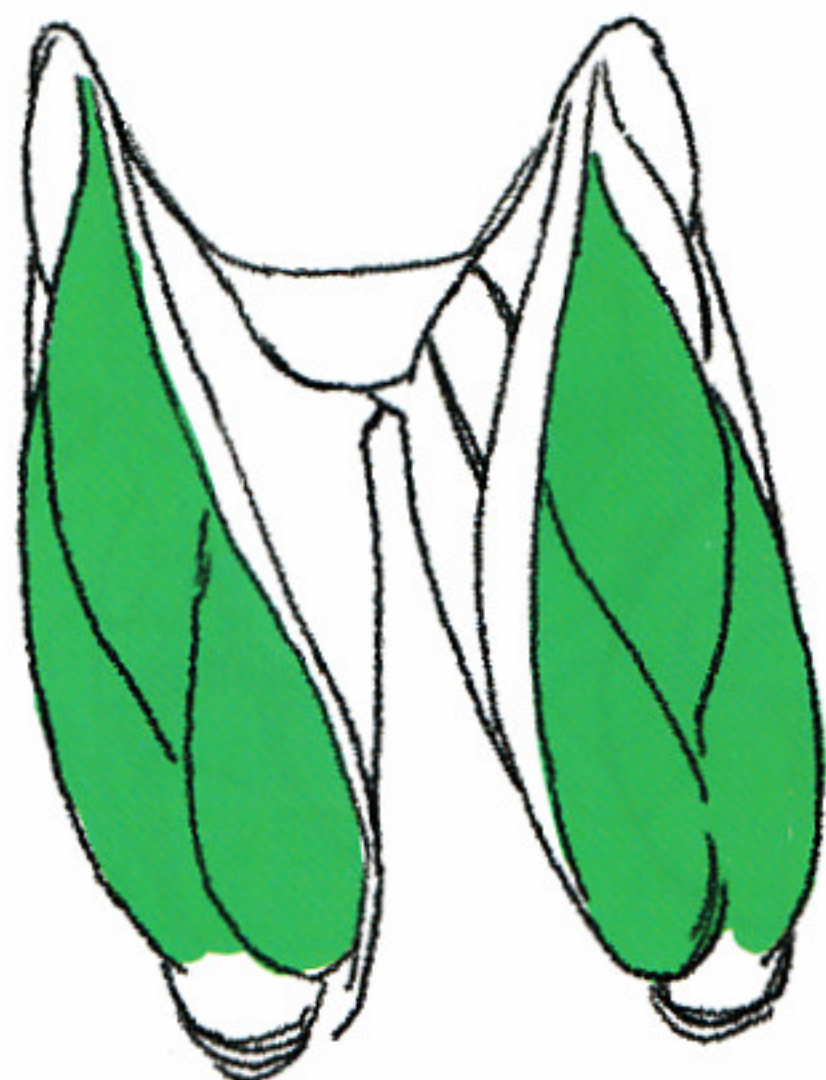


다리가 접히는 부분에서
허벅지 근육이 시작된다고 알고 있을 수 있는데
실제로는 그보다 위의 골반 지점부터 시작됩니다.



골반의 차이로 인해 남자와 여자를 봤을 때
허리에서 엉덩이로 이어지는 라인의 차이가 있습니다.

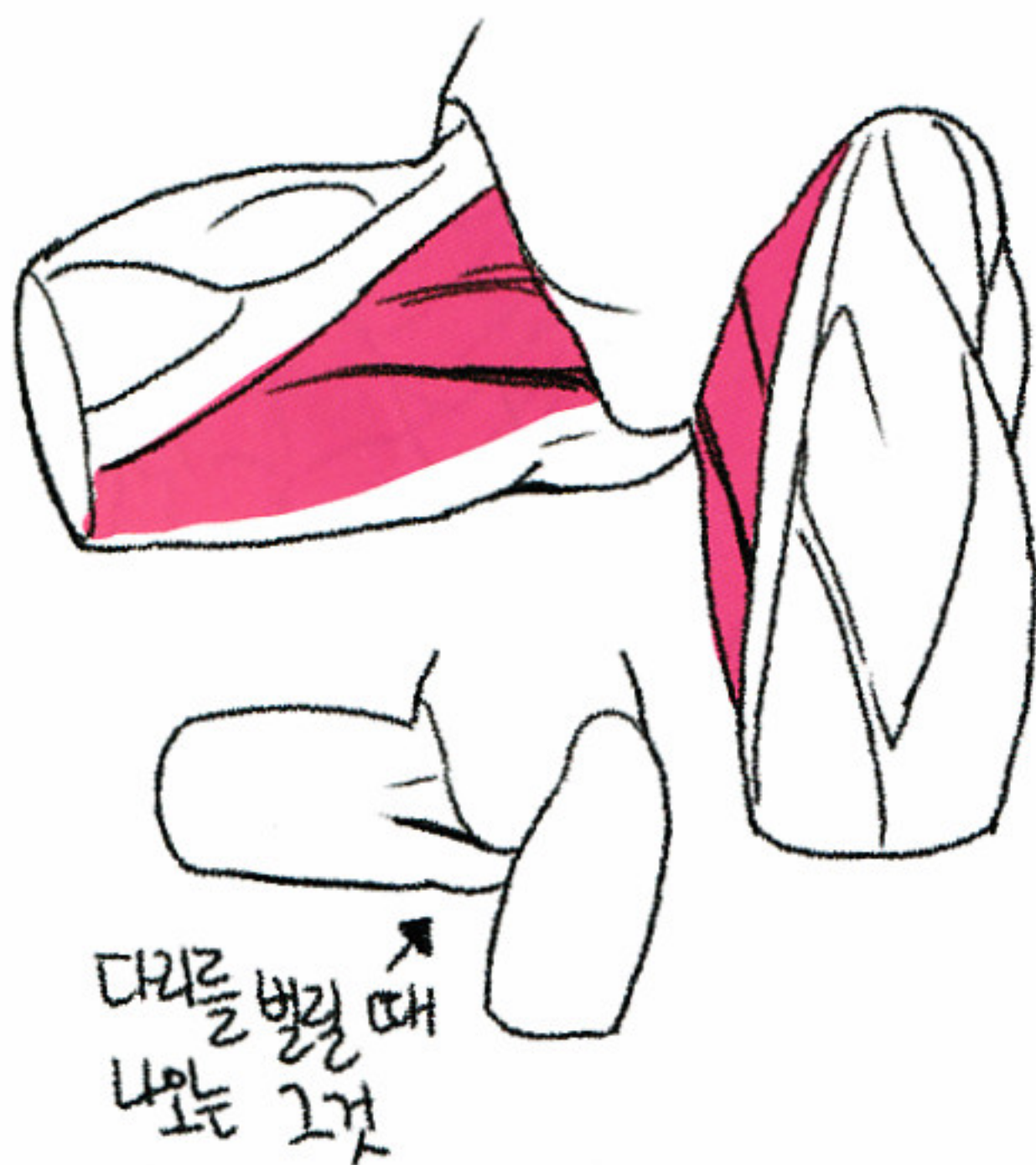
[허벅지]



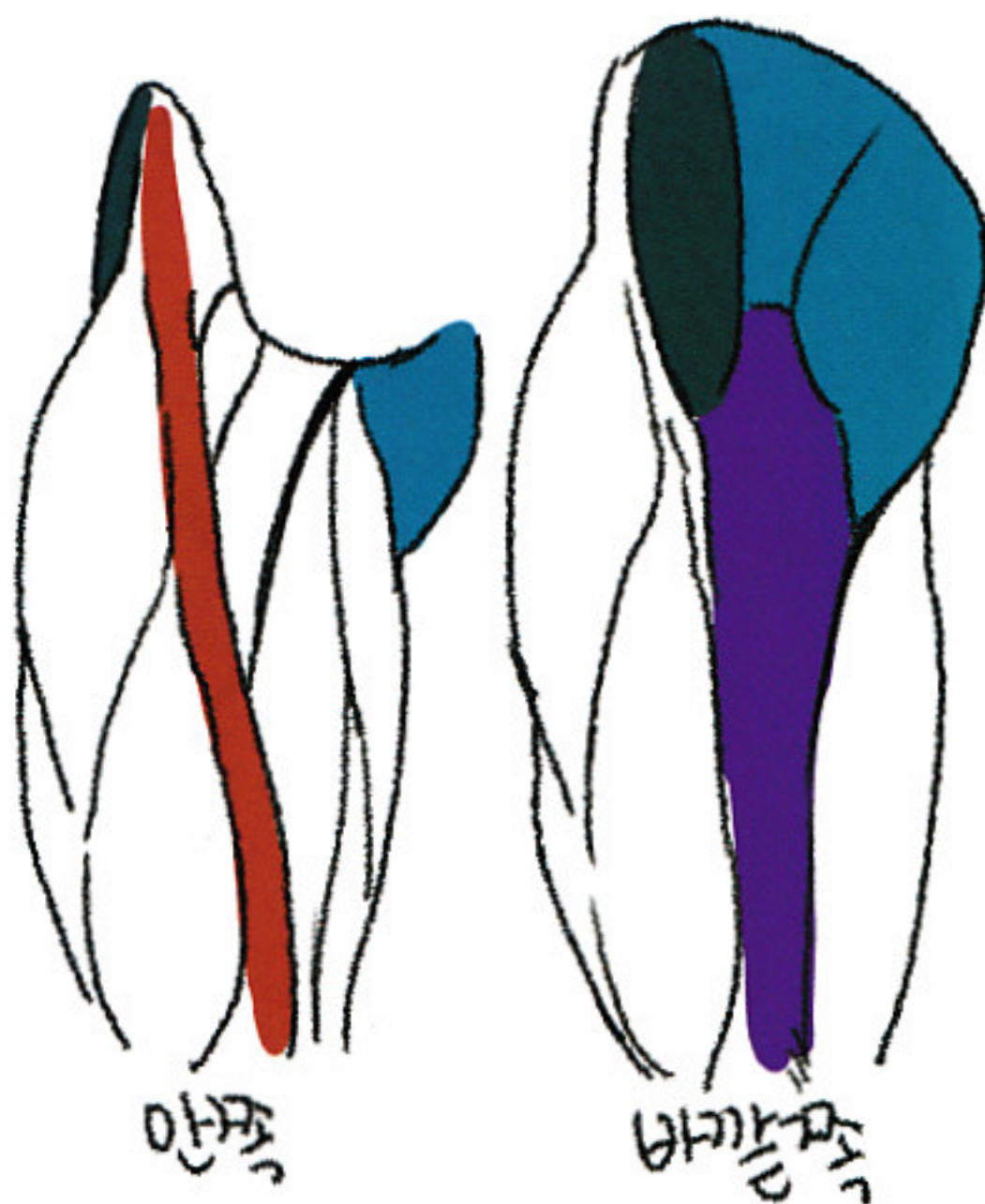
허벅지 근육의 모습
대퇴근은 세 덩어리로 나뉘어져 있는데
한 덩어리로 크게 봅시다.



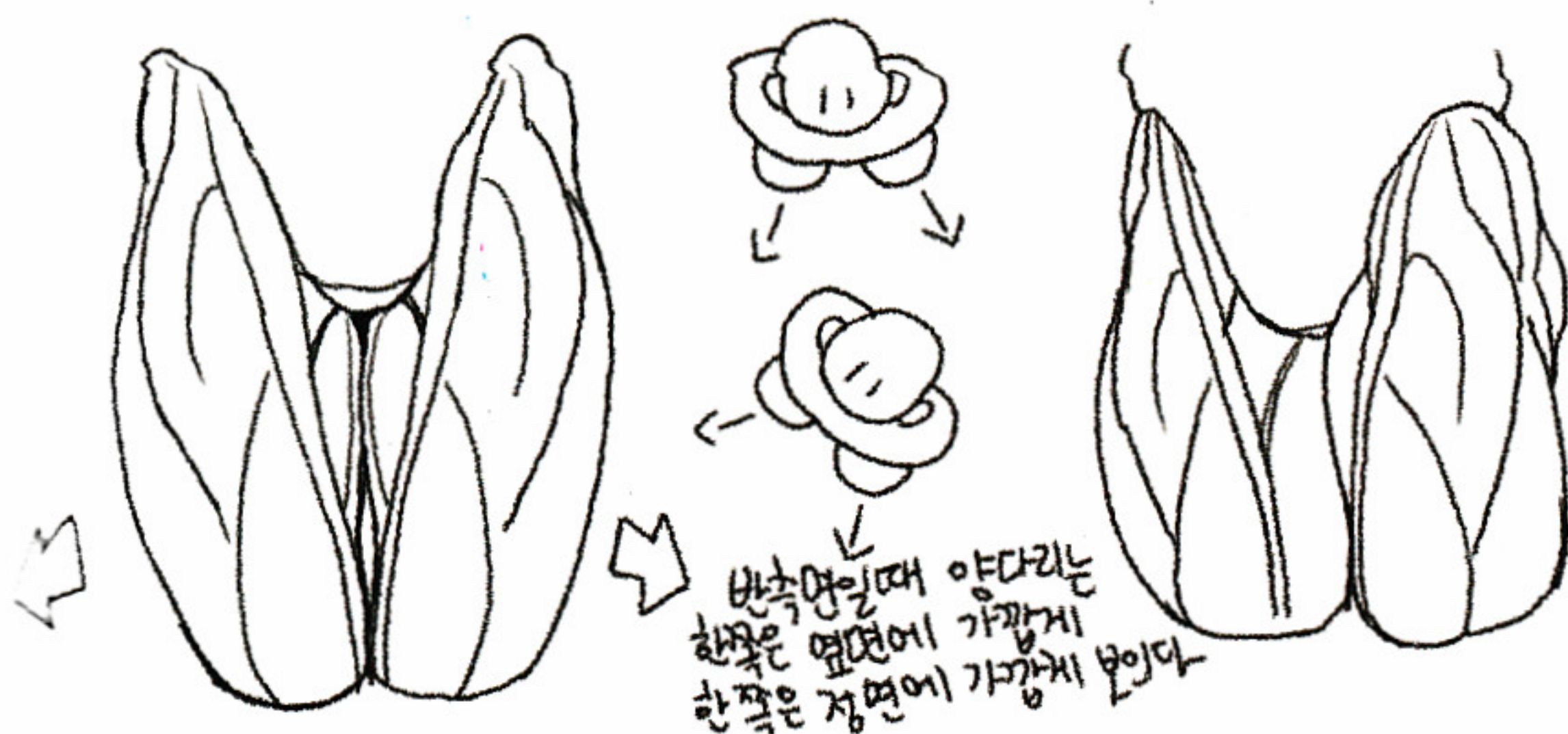
넙다리빗근은 골반에서 시작되어
무릎 옆으로 들어갑니다.
이 근육을 기준으로
허벅지 근육을 그려봅시다.



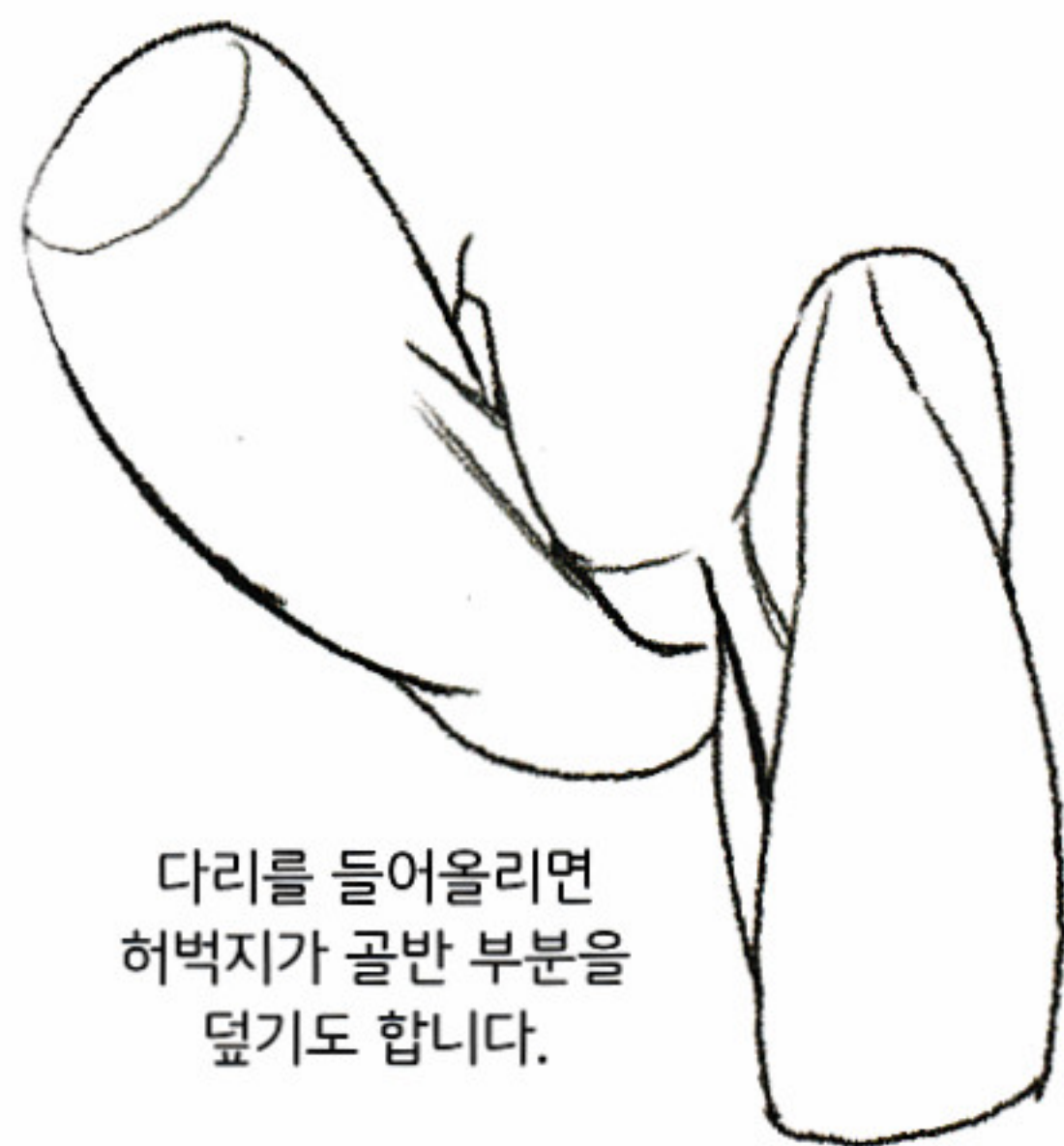
내전근은 사타구니에서 시작되어
다리 안쪽 부분으로 들어갑니다.



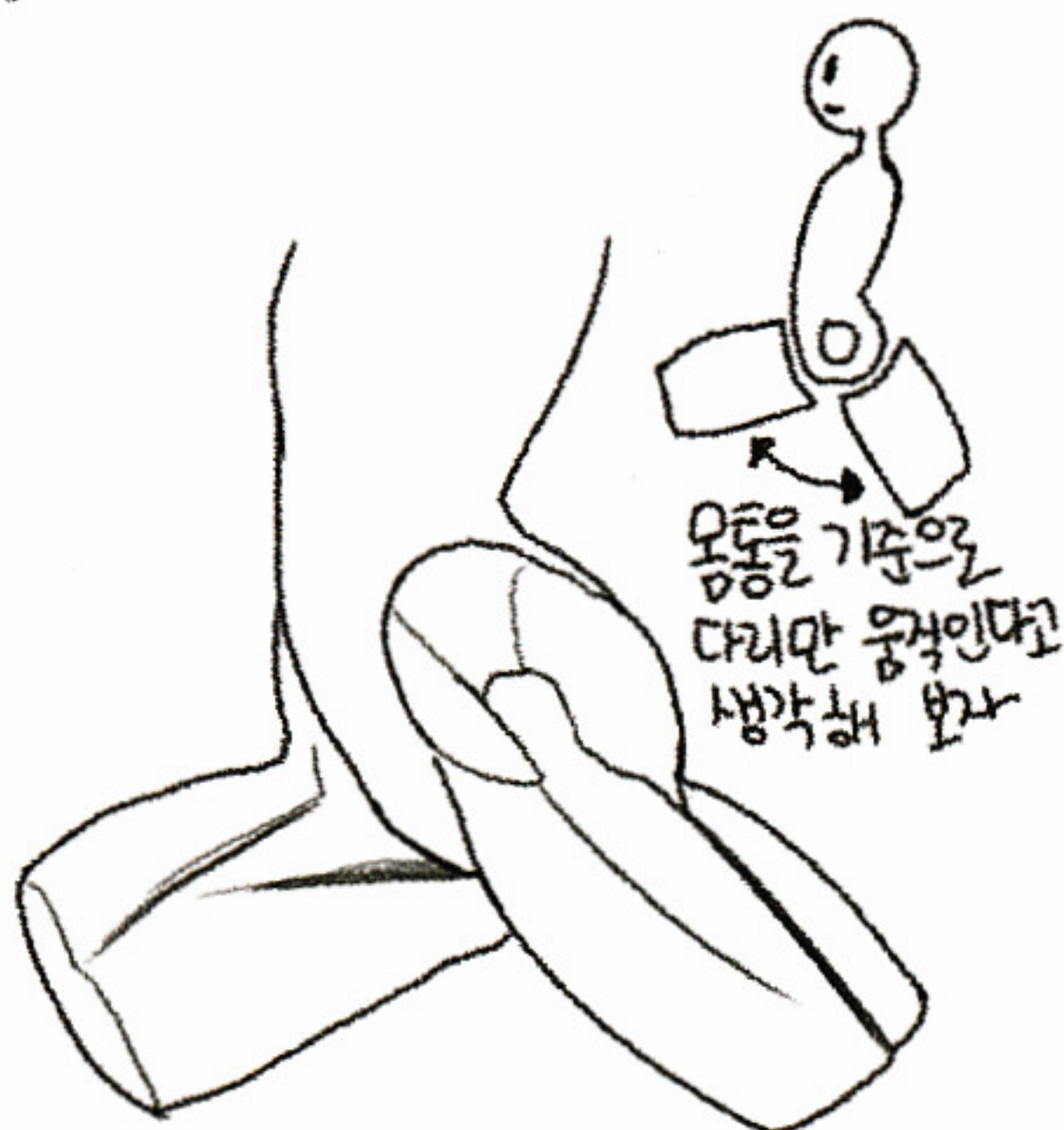
넙다리근막긴장근은
넙다리빗근 반대쪽에 위치해 있는데
엉덩이 근육과 함께
장경인대를 감싸고 있습니다.



양 다리는 정면을 보고 있는 게 아니라
조금씩 바깥을 향해 있습니다.



다리를 들어올리면
허벅지가 골반 부분을
덮기도 합니다.

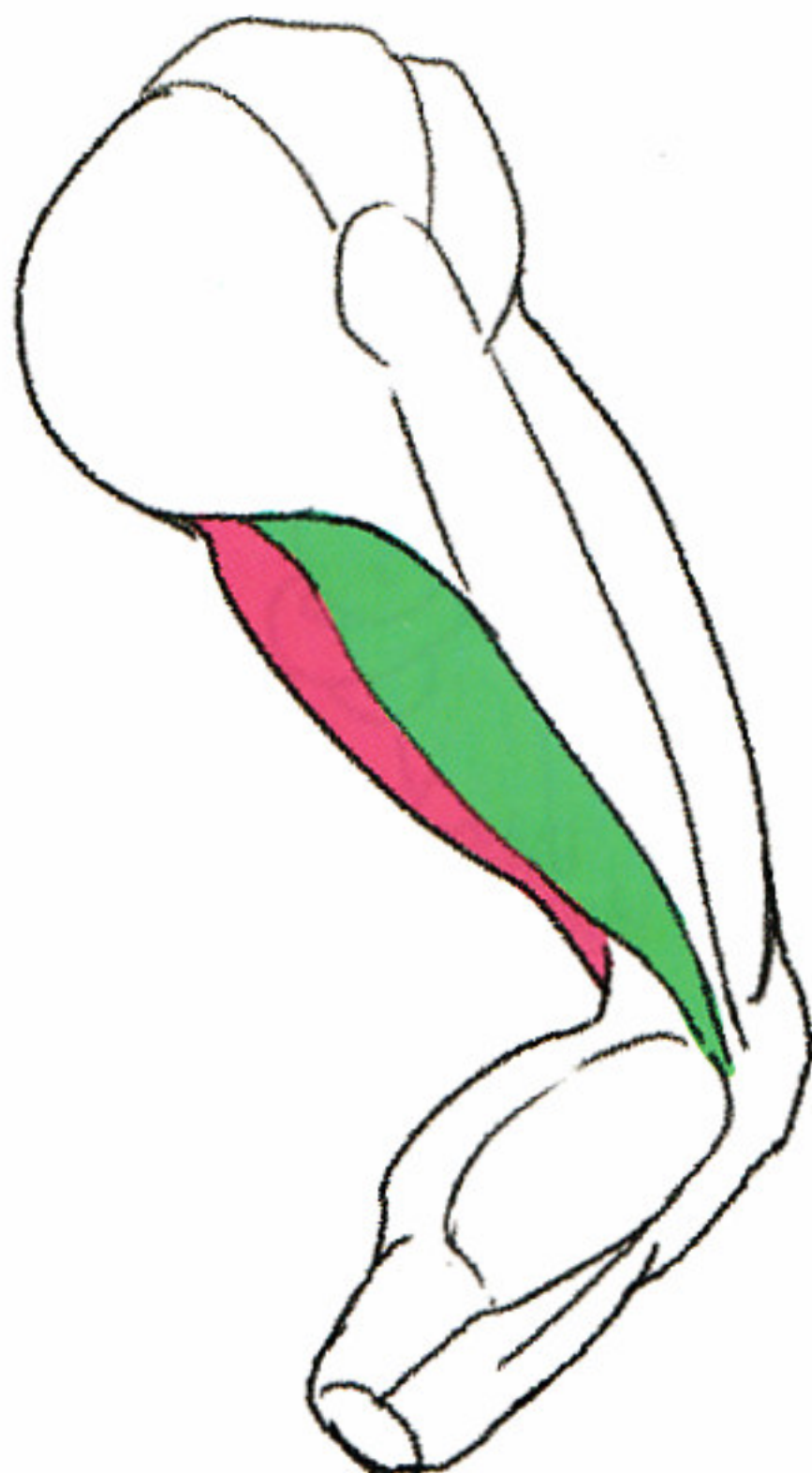
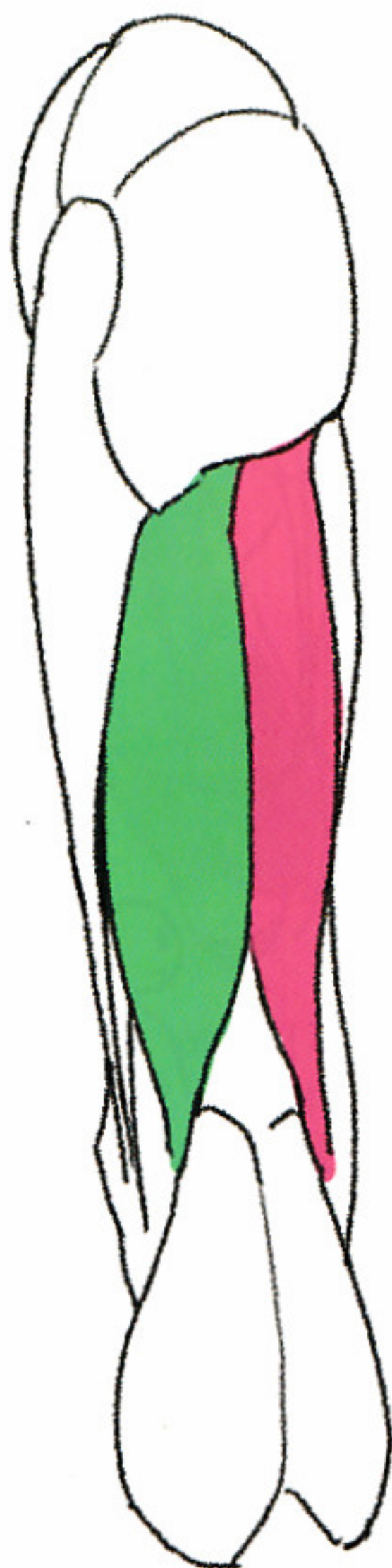


일반적인 사람의 다리 가동 범위
한 쪽 다리를 높게 들어 올리려면
다른 한 쪽 다리를 내려야 할 것입니다.



유연한 사람은 다리를 양 옆으로 찢는 것도 가능합니다.

대퇴이두근과 반건양근을 알아봅시다.



두 근육은 좌우대칭으로 생겨서
한 덩어리로 묶어서 생각하는 게 편합니다.
장딴지 근육이 이 근육 안으로
들어간다고 생각해 봅시다.

장경인대를
가상으로
뒤쪽
허벅지라고
생각하면
된다



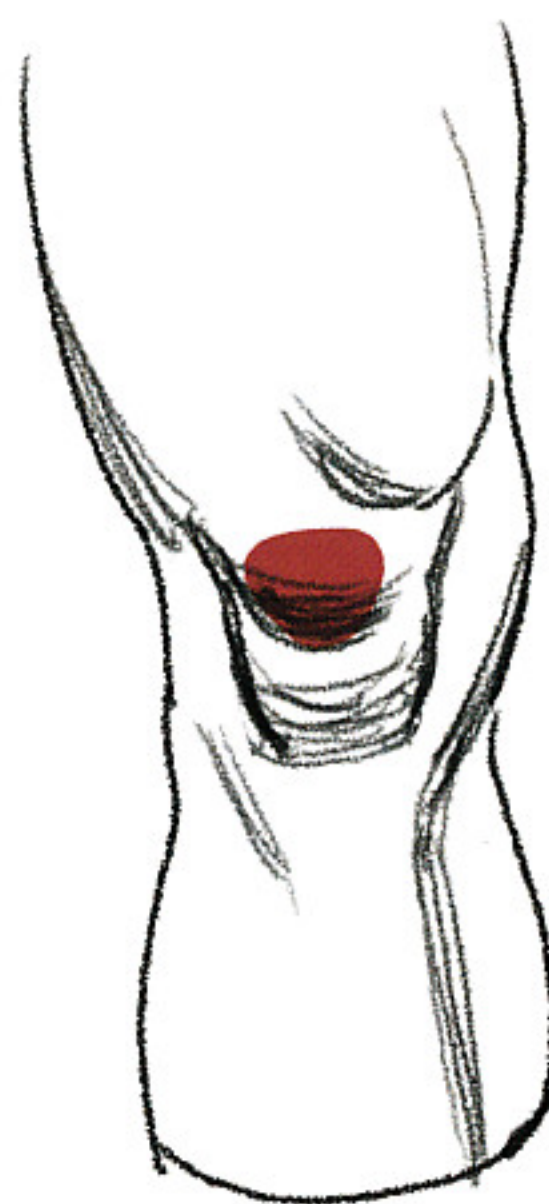
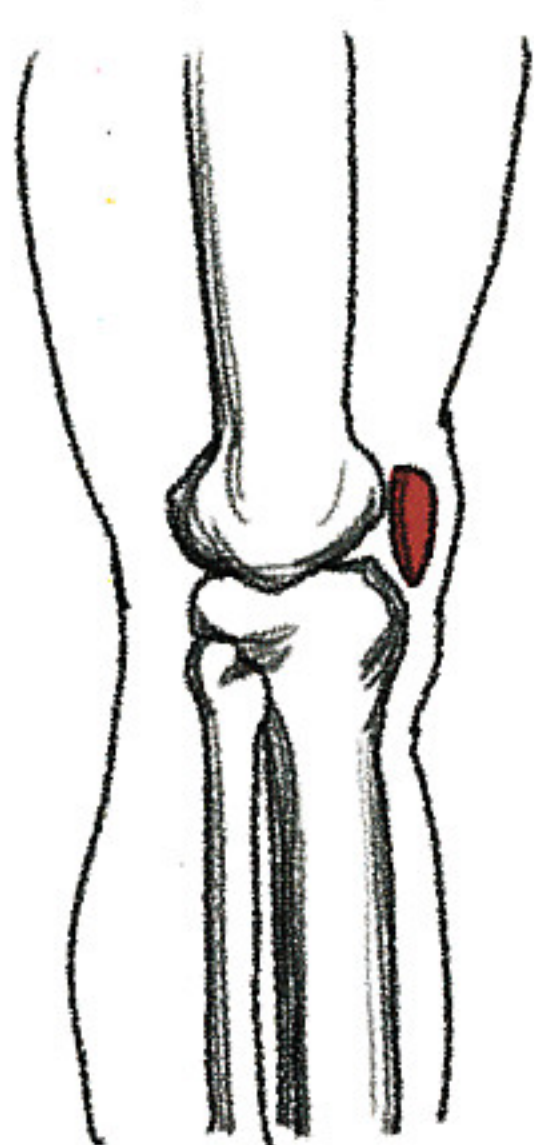
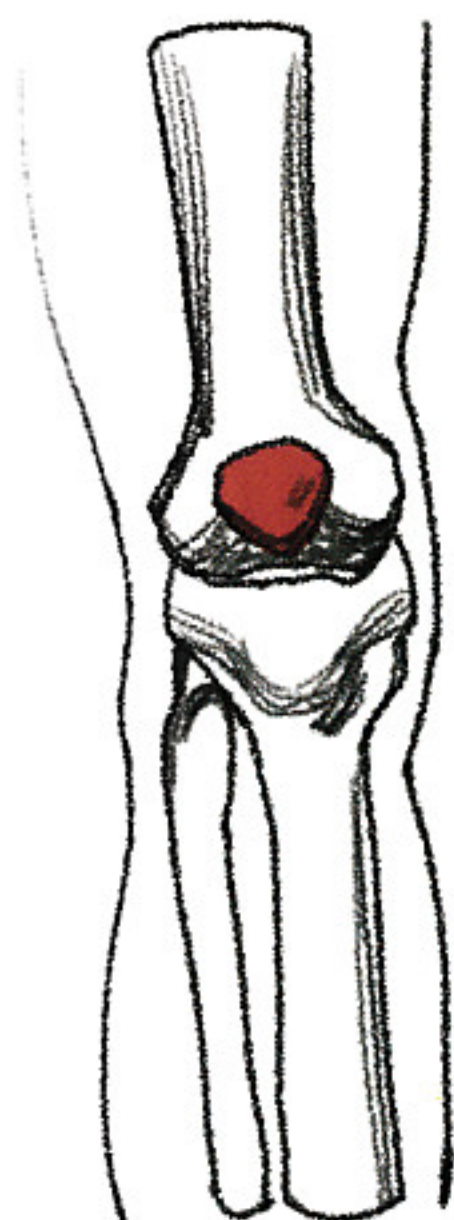
매끈한 다리를
그릴 때에는
묘사되지 않고
넘어가는
경우가 많습니다.

실제로 의상에
가려지거나
정면을 그리는
경우가 많기
때문에
우선순위는
좀 더 뒤로
미루어도
되지 않을까
싶습니다.

[무릎]

정면

측면



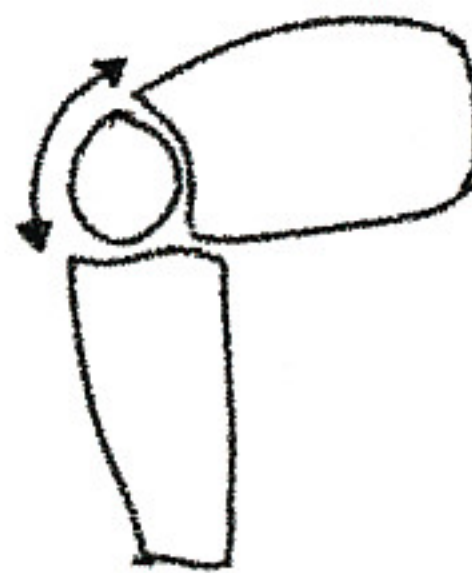
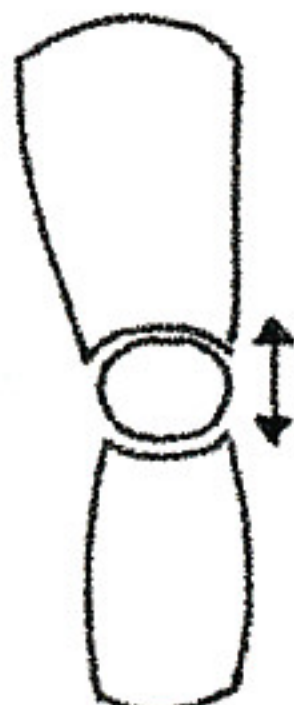
무릎 뼈의 모습입니다.
참고만 하겠습니다.

피부가 덮여있는 모습입니다.
대퇴근이 끝나는 지점에 위치합니다.



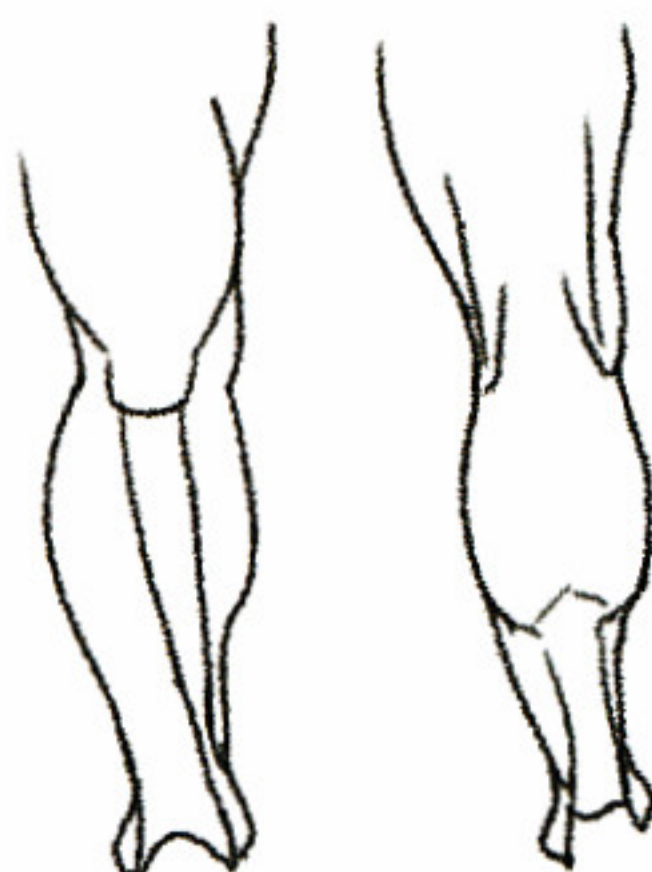
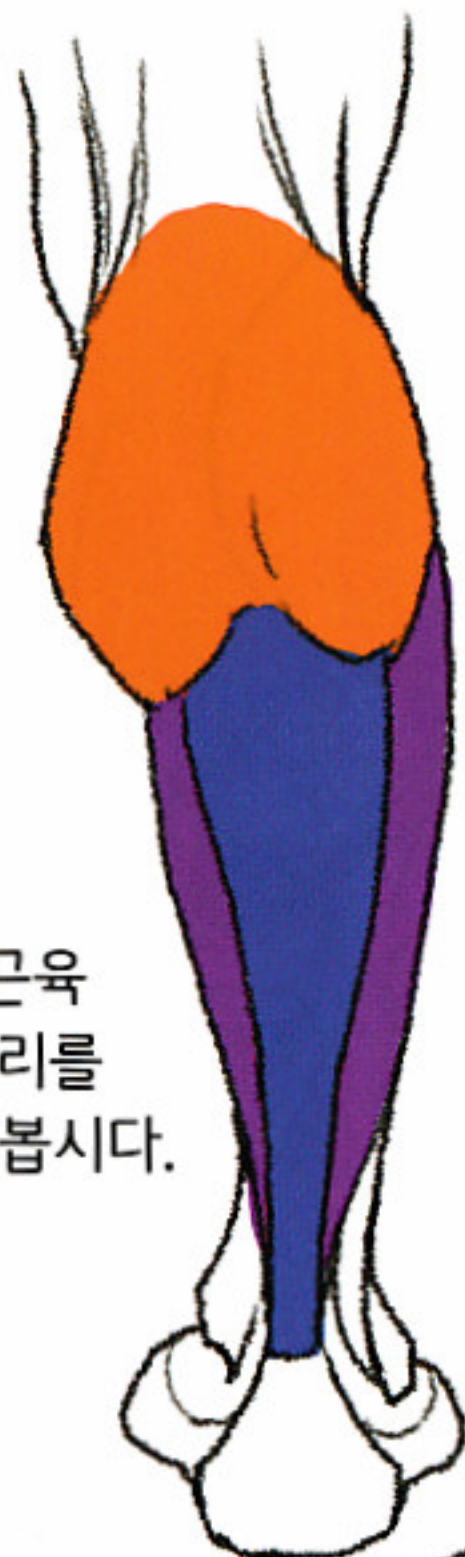
무릎을 굽히게 되면
무릎의 면적이 늘어납니다.

무릎은 완전히
옆모습이 되지 않는 이상
다리 라인의 안쪽에
놓도록 합시다.

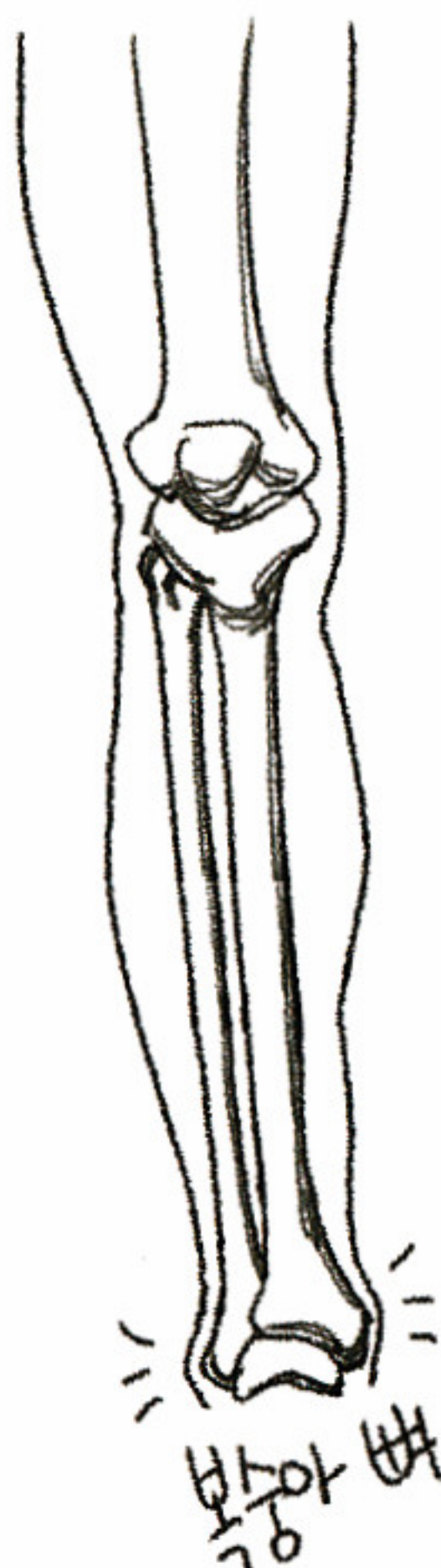




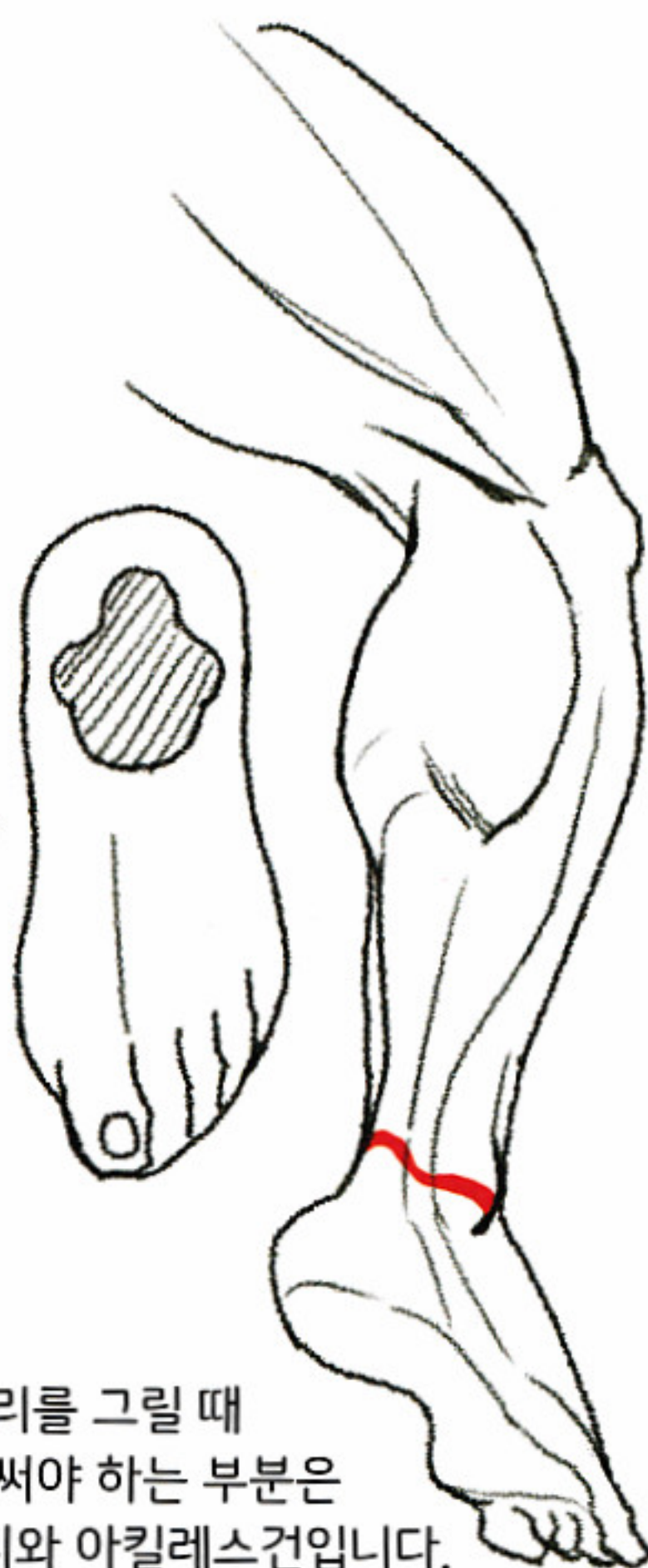
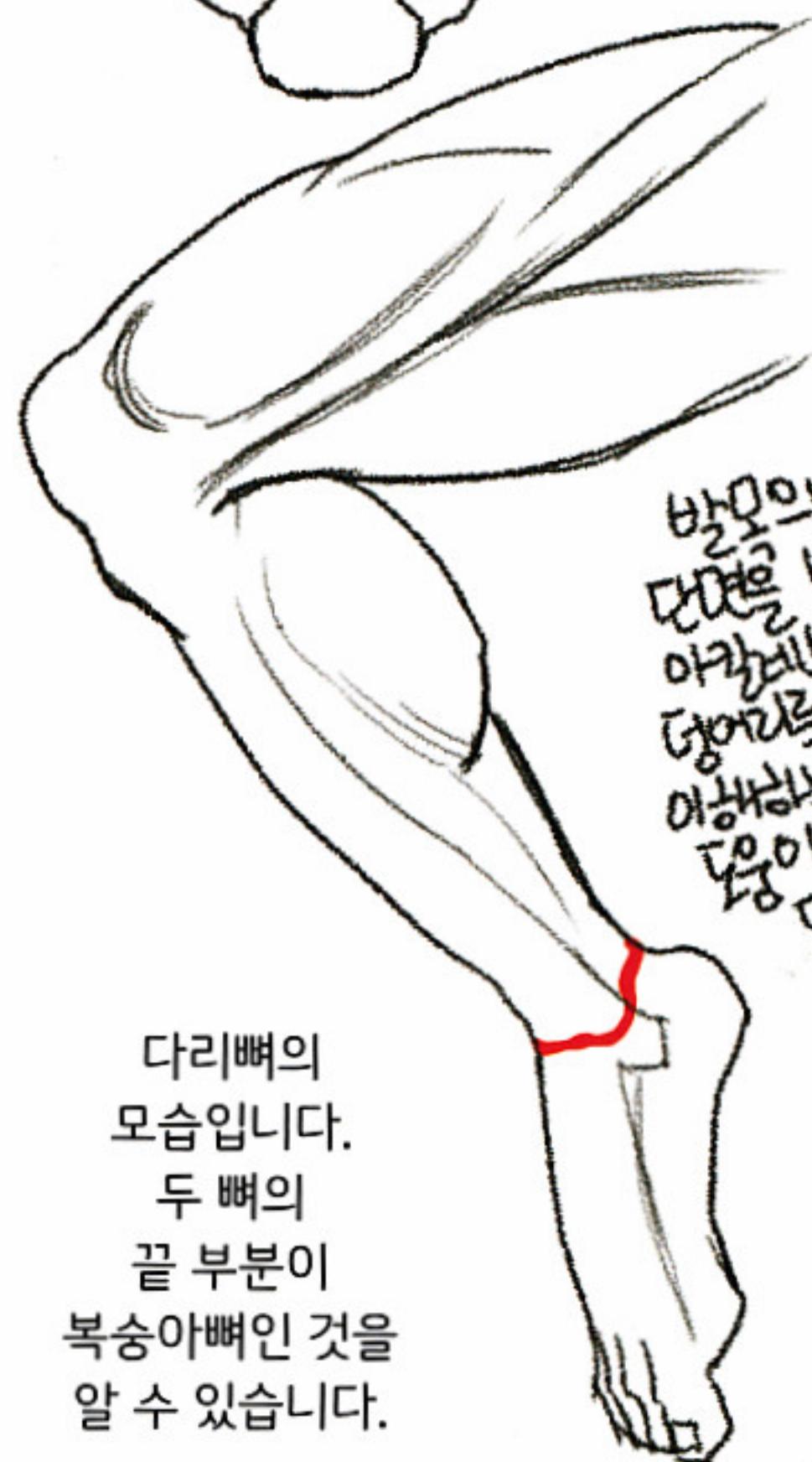
각 근육
덩어리를
확인해 봅시다.



좀 더 단순화해서
정강이뼈를 기준으로
좌, 우로 나누고
장딴지와 아킬레스건 등
발목 쪽 근육을 통일해 봅시다.



다리뼈의
모습입니다.
두 뼈의
끝 부분이
복숭아뼈인 것을
알 수 있습니다.



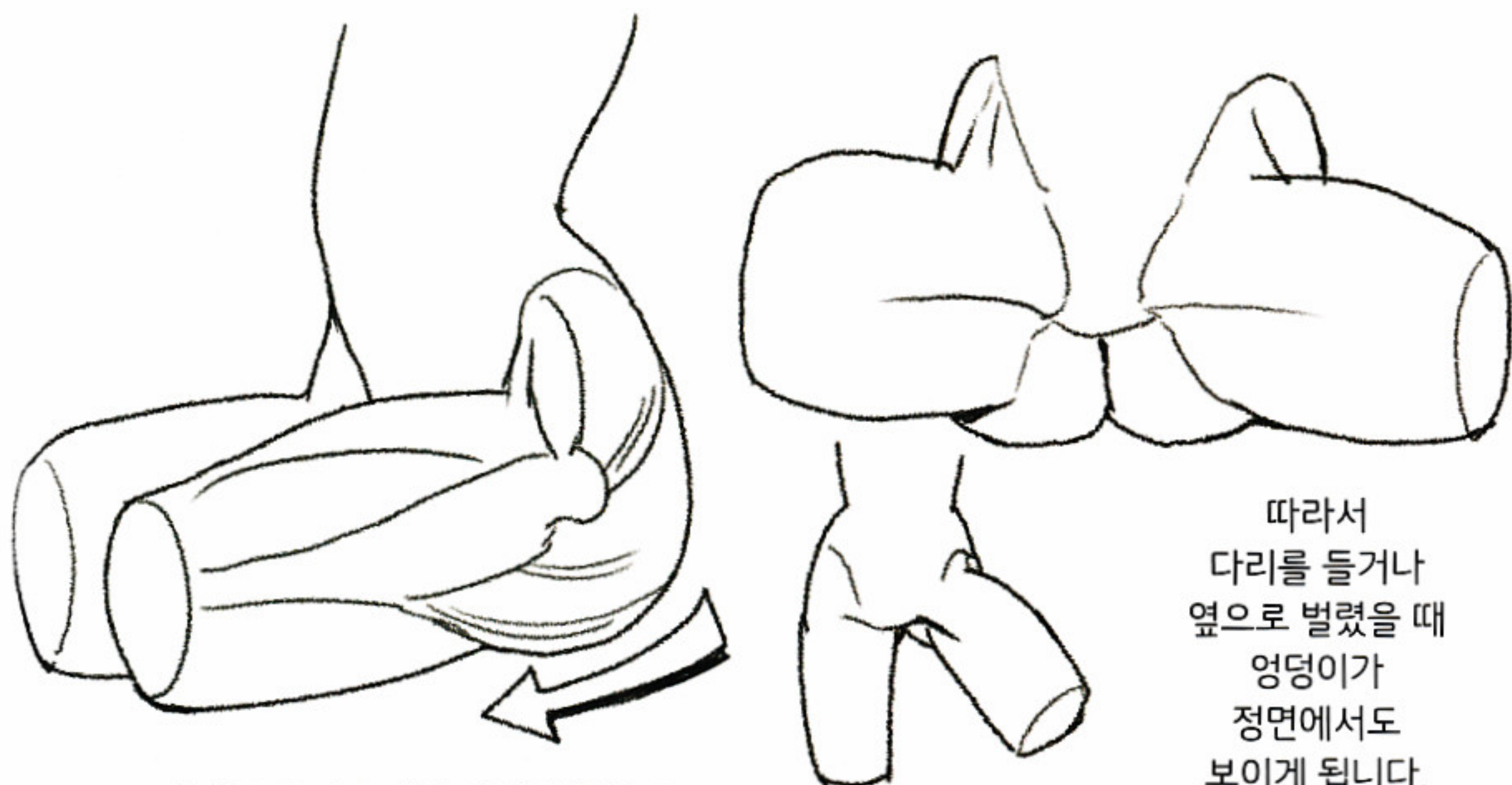
종아리를 그릴 때
가장 신경써야 하는 부분은
장딴지의 덩어리와 아킬레스건입니다.

[엉덩이]



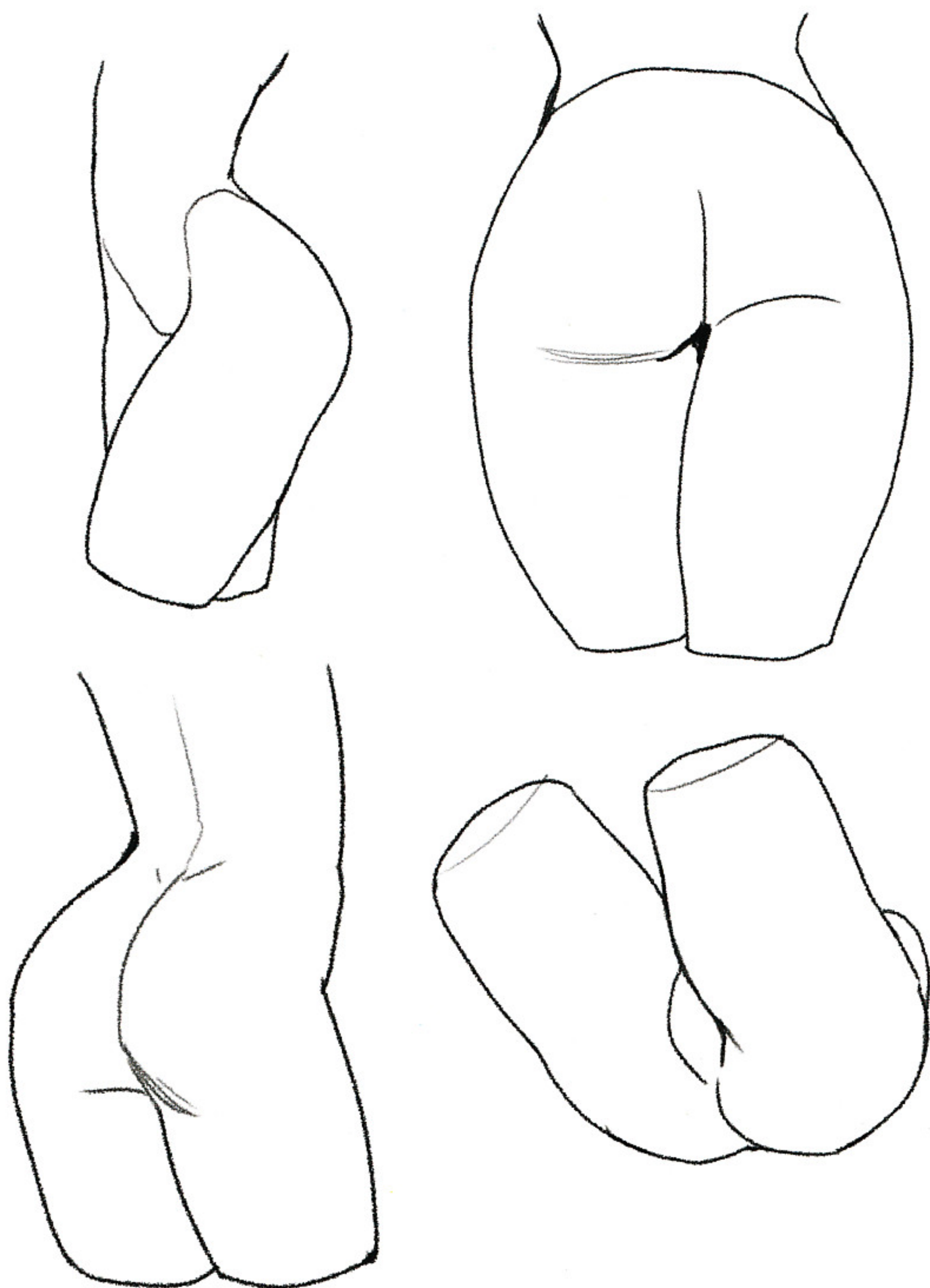
우리가 일반적으로 생각하는 엉덩이

엉덩이 근육은 생각보다 무시무시하게 생겼습니다.

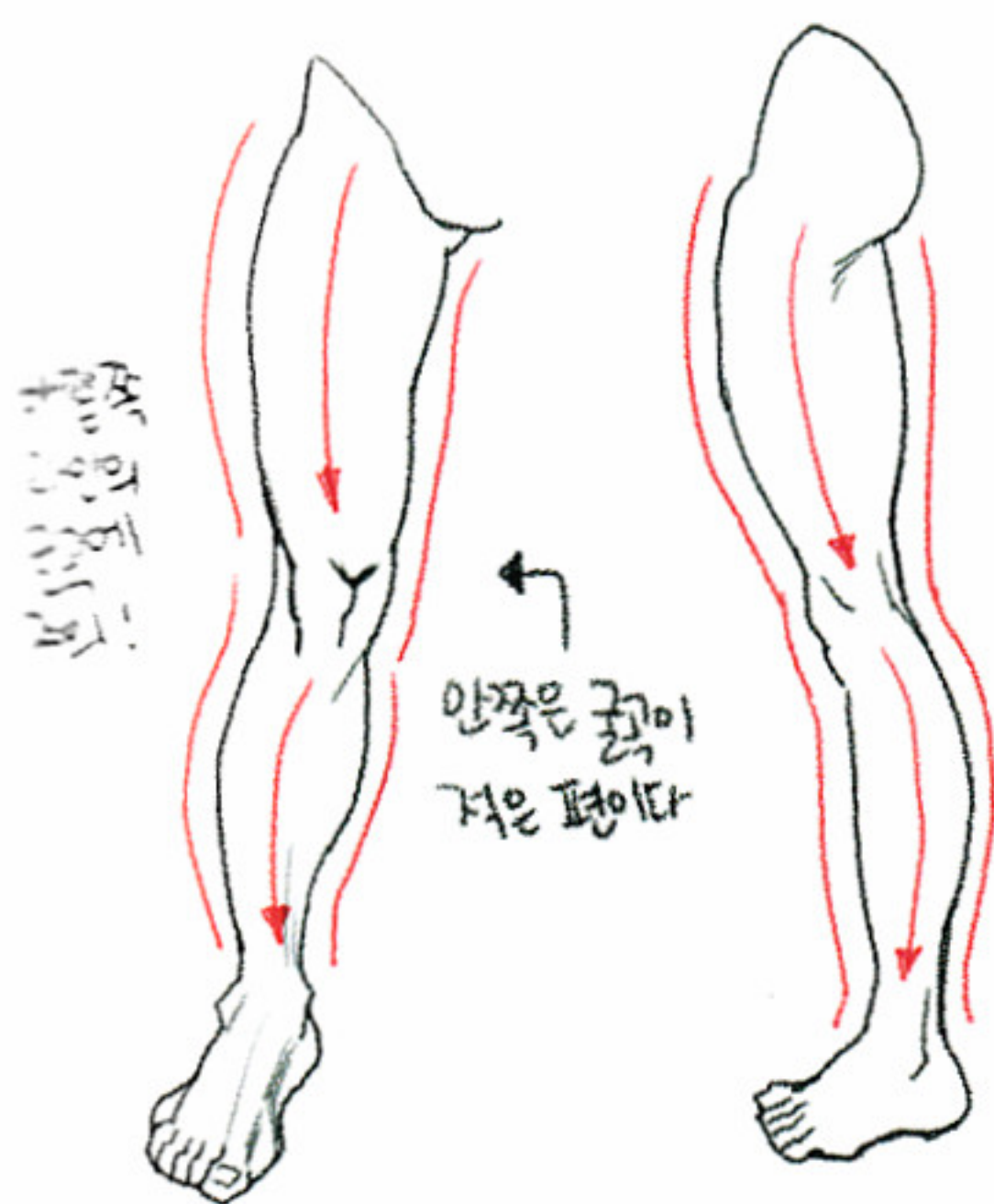


다리를 들어 올리면 엉덩이 근육도 앞으로 주욱 당겨집니다.

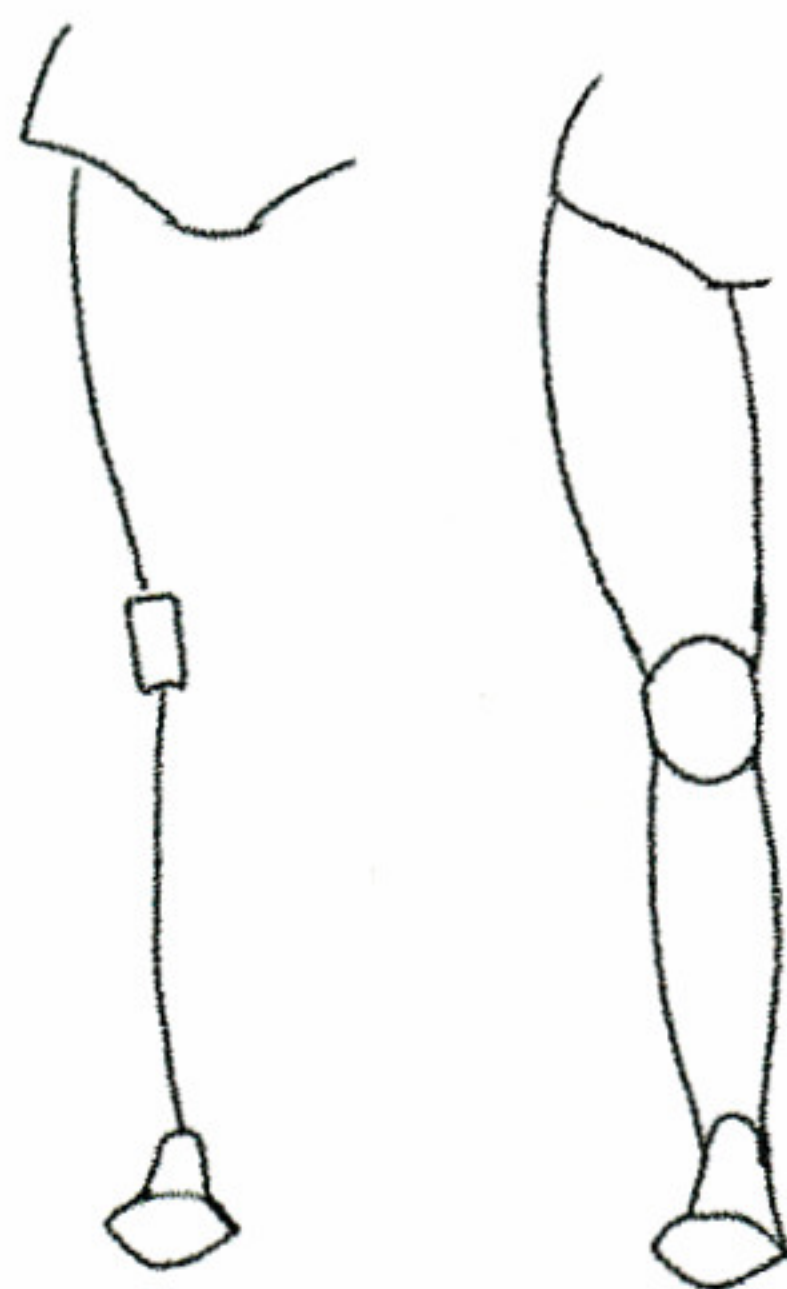
따라서
다리를 들거나
옆으로 벌렸을 때
엉덩이가
정면에서도
보이게 됩니다.



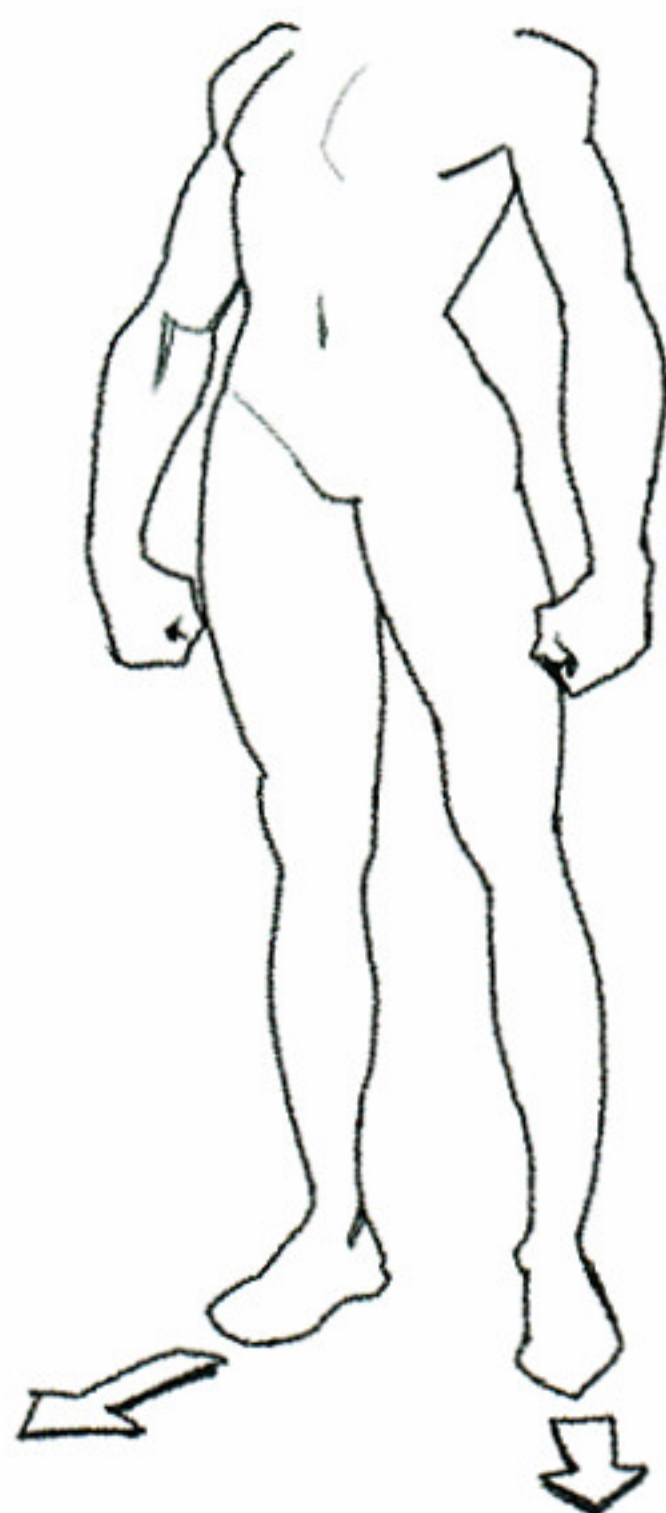
예쁜 엉덩이를 그릴 땐 근육의 덩어리를 이해하고
근육 묘사를 적게 해주면서 지방으로 인한 부피감을 충분히 표현해줍니다.



다리가 어려운 이유
정면과 측면에서 관찰했을 때
다리의 흐름이 다릅니다.



러프는 라인, 덩어리 어느 쪽이든 좋습니다.
발이 지면에 닿아있는 느낌을 살려줍니다.



발 끝의 표현은 캐릭터 성격을 반영합니다.
정자세로 서 있을 때 발끝은 다리와 같이 양쪽으로 벌어지게 됩니다.
캐릭터가 소극적이거나 표현하고자 하는 느낌이 있을 때
발을 안쪽으로 모아주는 표현도 생각해 볼만 합니다.

[발]



발을 그릴 때는 크게 나누어서
발등, 발가락, 발 옆 살(발바닥), 뒷꿈치
정도로 나누어 생각하면 편합니다.



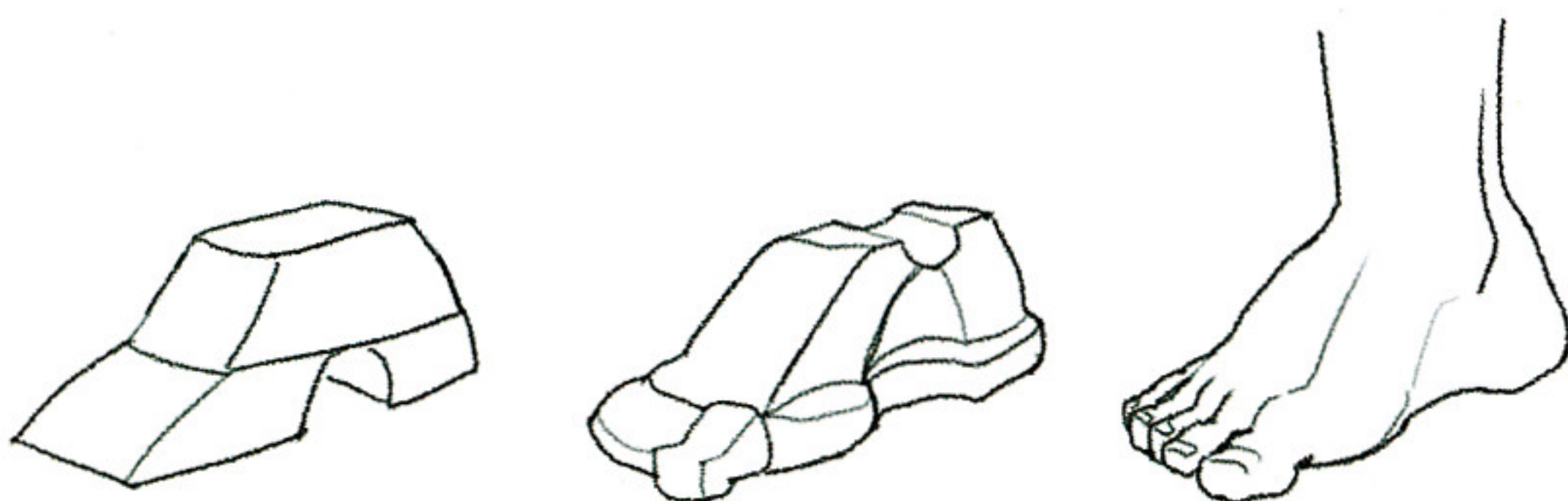
덩어리로 나누면 대략 이런 모습이 됩니다.
신발 모양을 그리듯 모양을 잡으면 좋습니다.
뒷꿈치가 아킬레스건과 연결되는 것을 주의해서 그려봅시다.



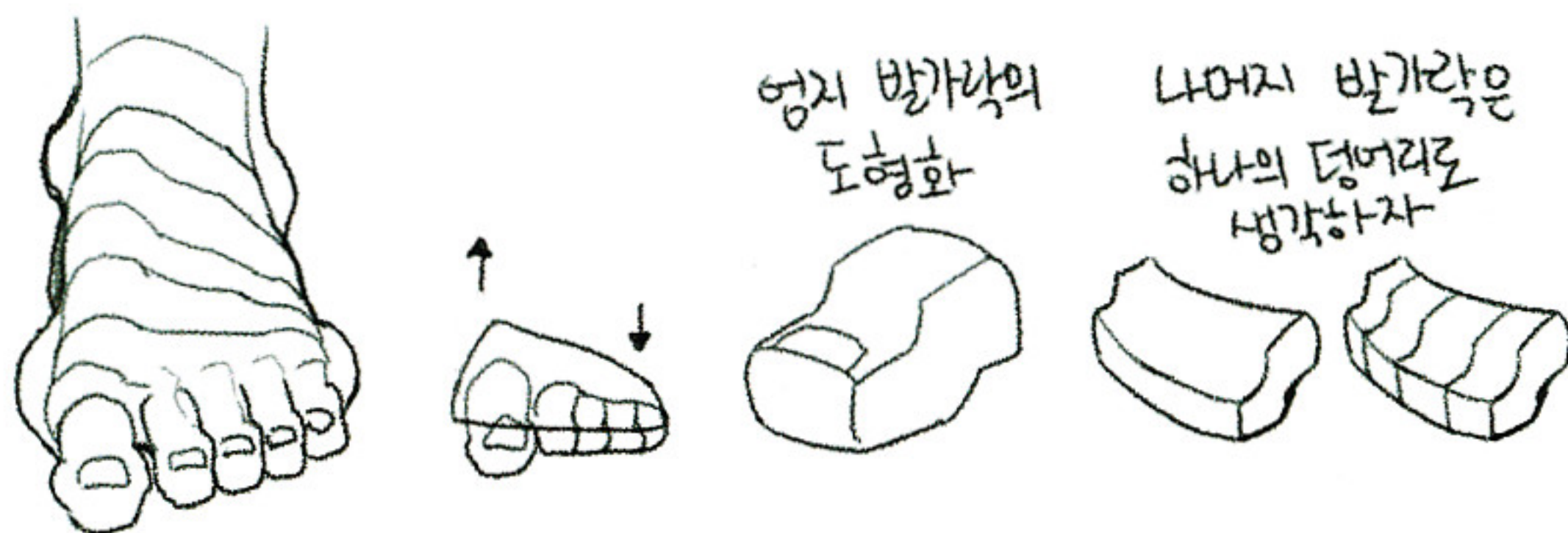
발을 뒤에서
본 모양입니다.
발목에서
뒷꿈치까지의
덩어리를 잡아주고
앞쪽으로 뻗어있는.
발 모양을
입체적으로
표현해 봅시다.



뒷모습을 그릴 때
바닥 입체에 맞게
발 각도를
잘 맞춰주면
안정적인
느낌을 줄 수
있습니다.



도형화를 해 봅시다. 신발이나 구두를 신은 모양을 생각하며 그려봅니다.

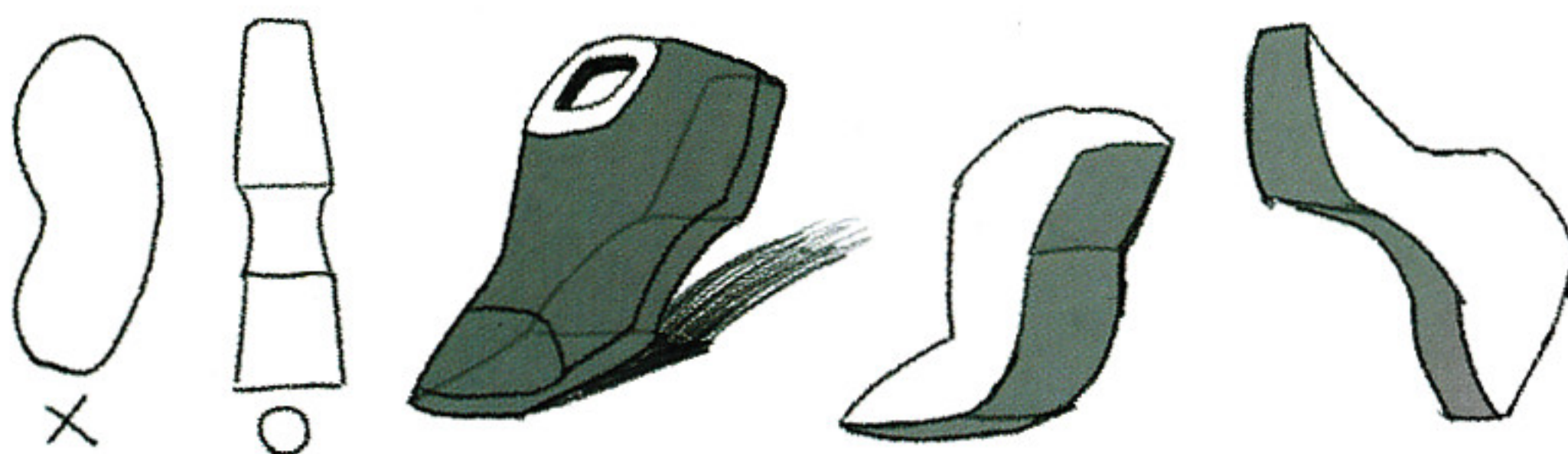


발등의 입체를 보면 엄지 쪽이 높고 새끼발가락 쪽으로 갈수록 낮아집니다. 간단하게 '엄지-크다 새끼-작다'로 외우면 복숭아뼈의 높낮이를 가늠하기 쉽습니다.



지면에 발을 딛고 있는 그림은 발바닥을 그려서 바닥의 입체와 동일한 각도로 그려주면 좋습니다.

지면과 발바닥의 입체가 동일하면 지면을 밟아 누르고 있는 느낌을 줄 수 있습니다.

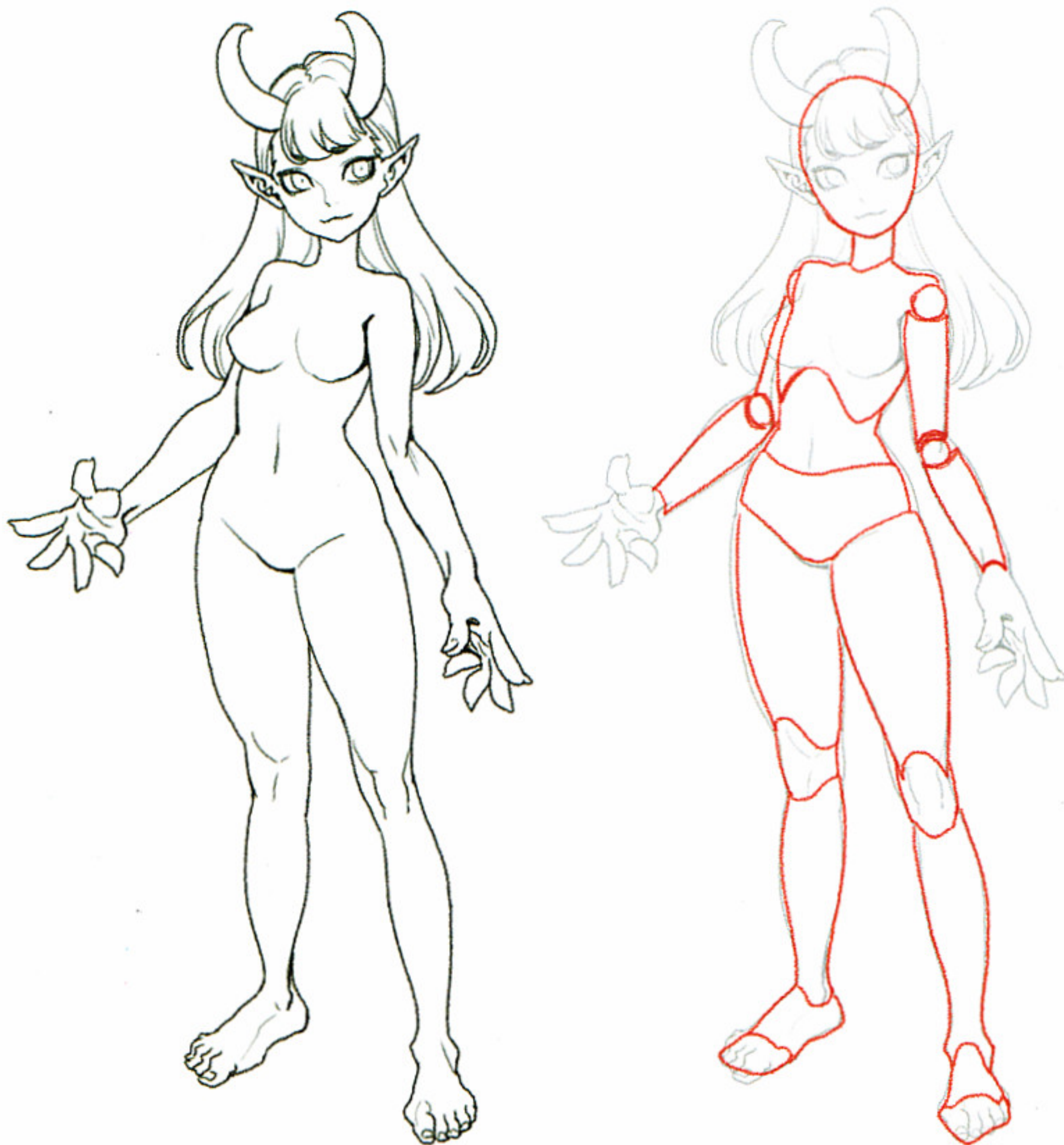


뒷꿈치를 들거나 발이 휘어진 모양일 땐 발바닥 모양보다 발바닥 면의 굴곡에 집중합시다.

PART 05 /

전신

[인체의 도형화]



인체를 단순화하여 그리는 연습을 해 봅시다.

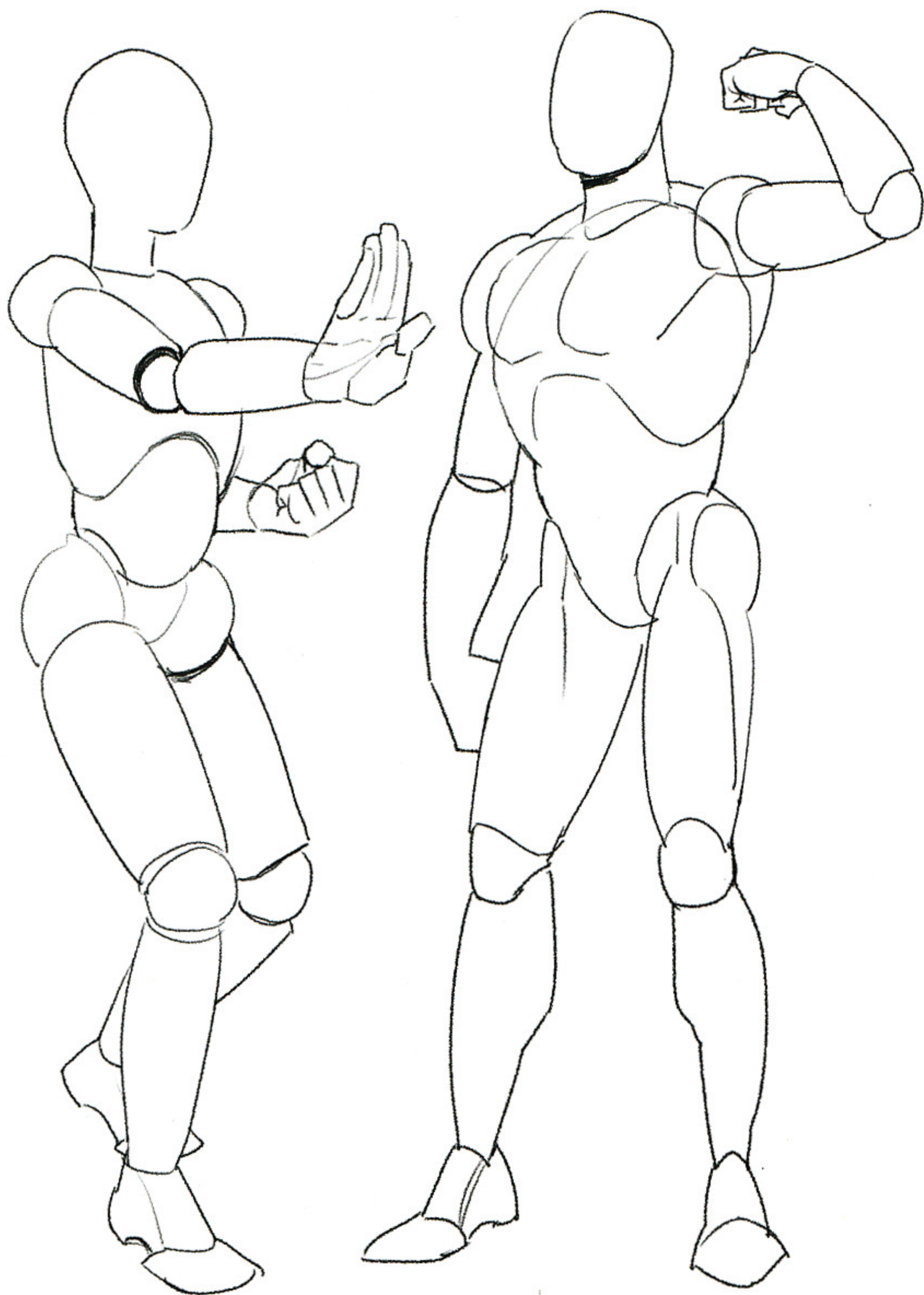


디테일은 나중에 추가해도 괜찮습니다. 먼저 러프 단계에서 안정적인 설계가 더 중요합니다.

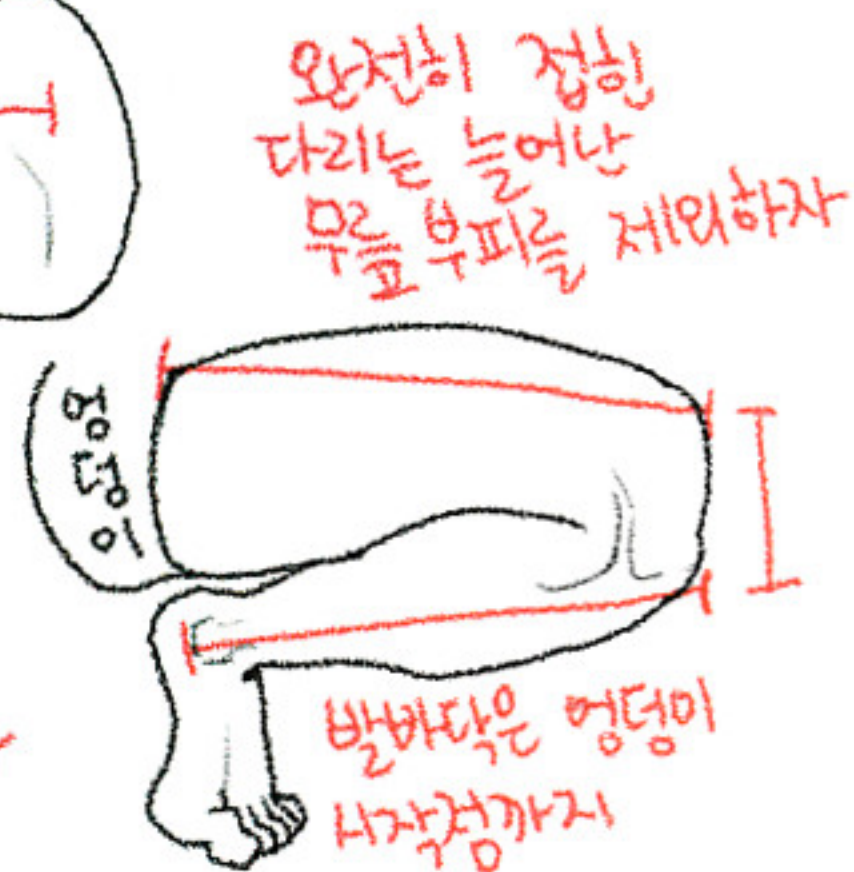
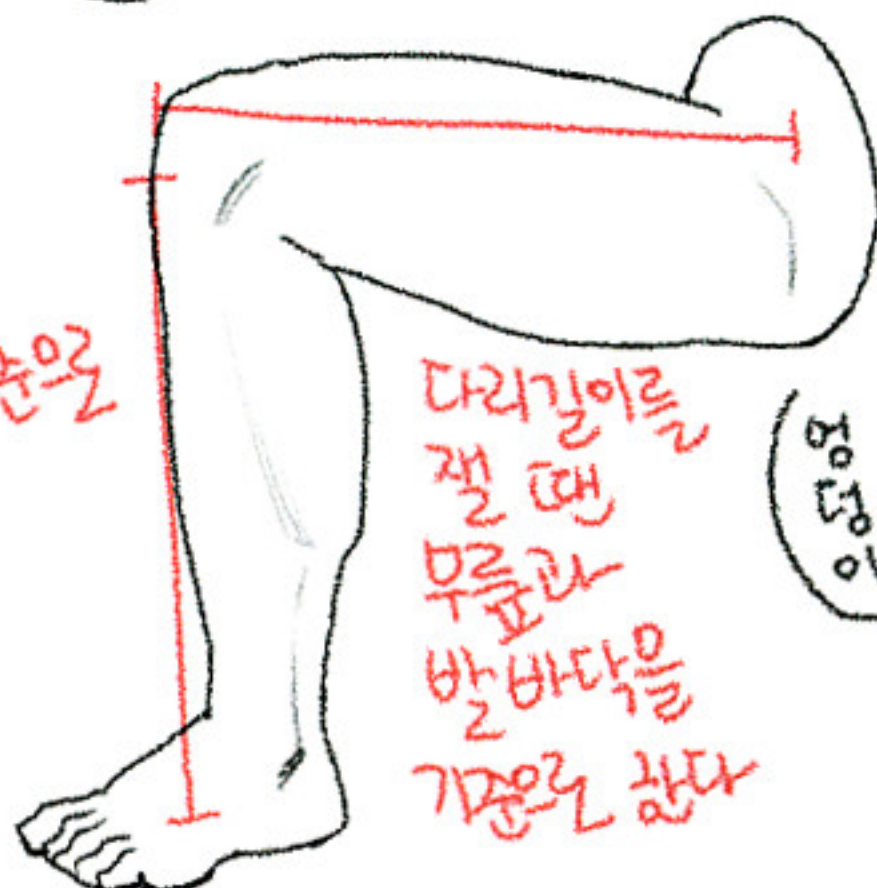
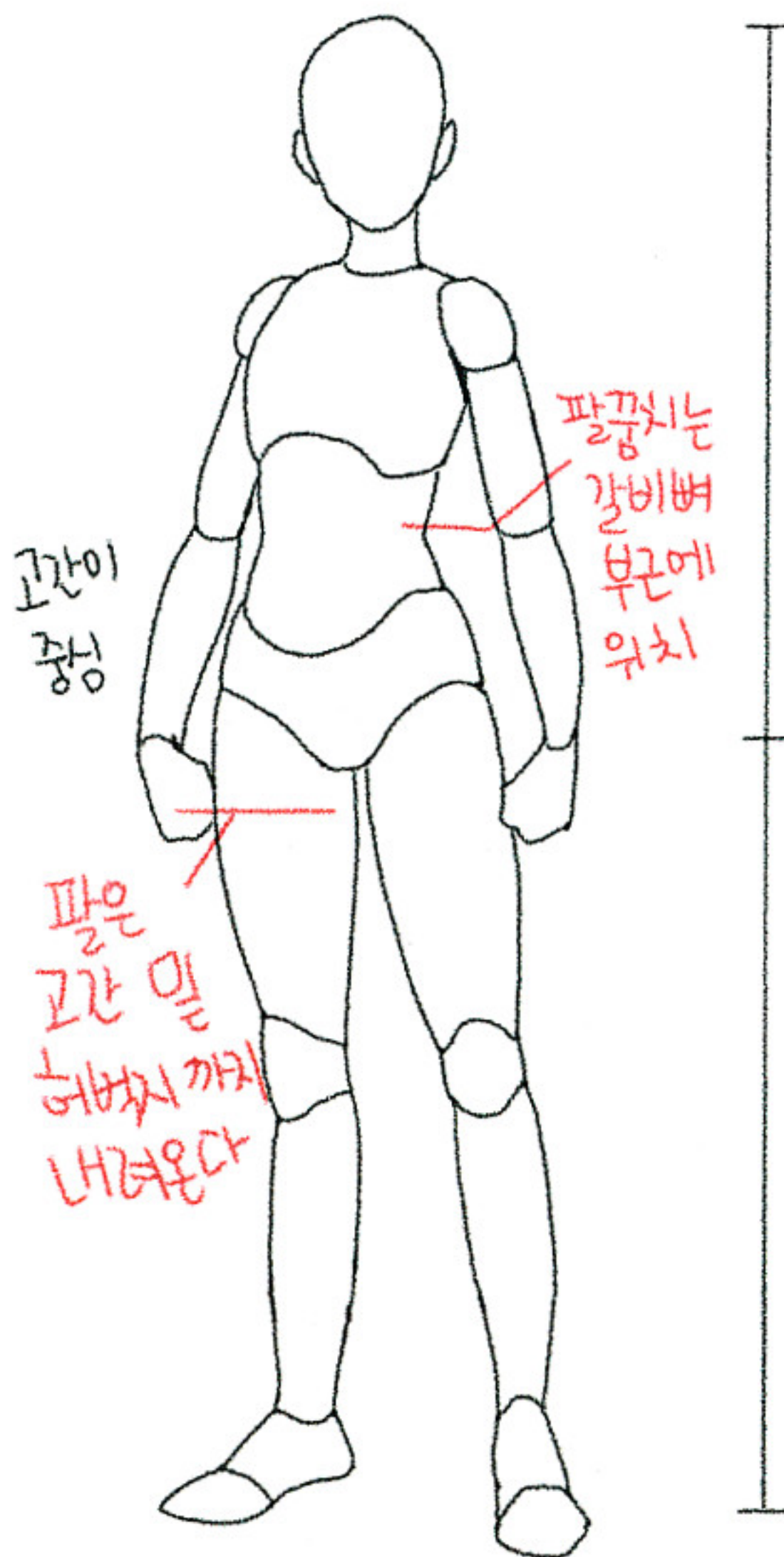
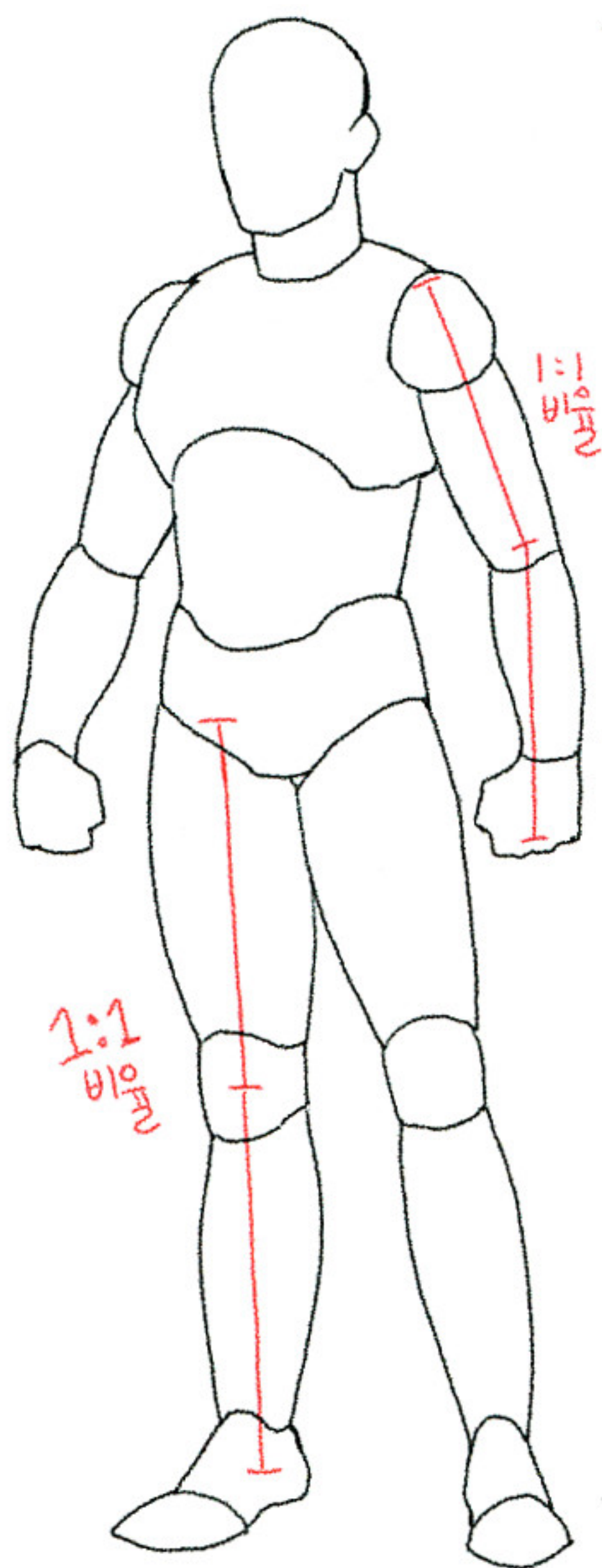
도형화를 할 때에는 어떤 공식을 따르다기 보다는
자유롭게 자신이 이해한 인체의 덩어리를 도형화하여
러프 단계에서 좀 더 명확한 동세와 입체를 설정한다는 데 의의를 둥시다.

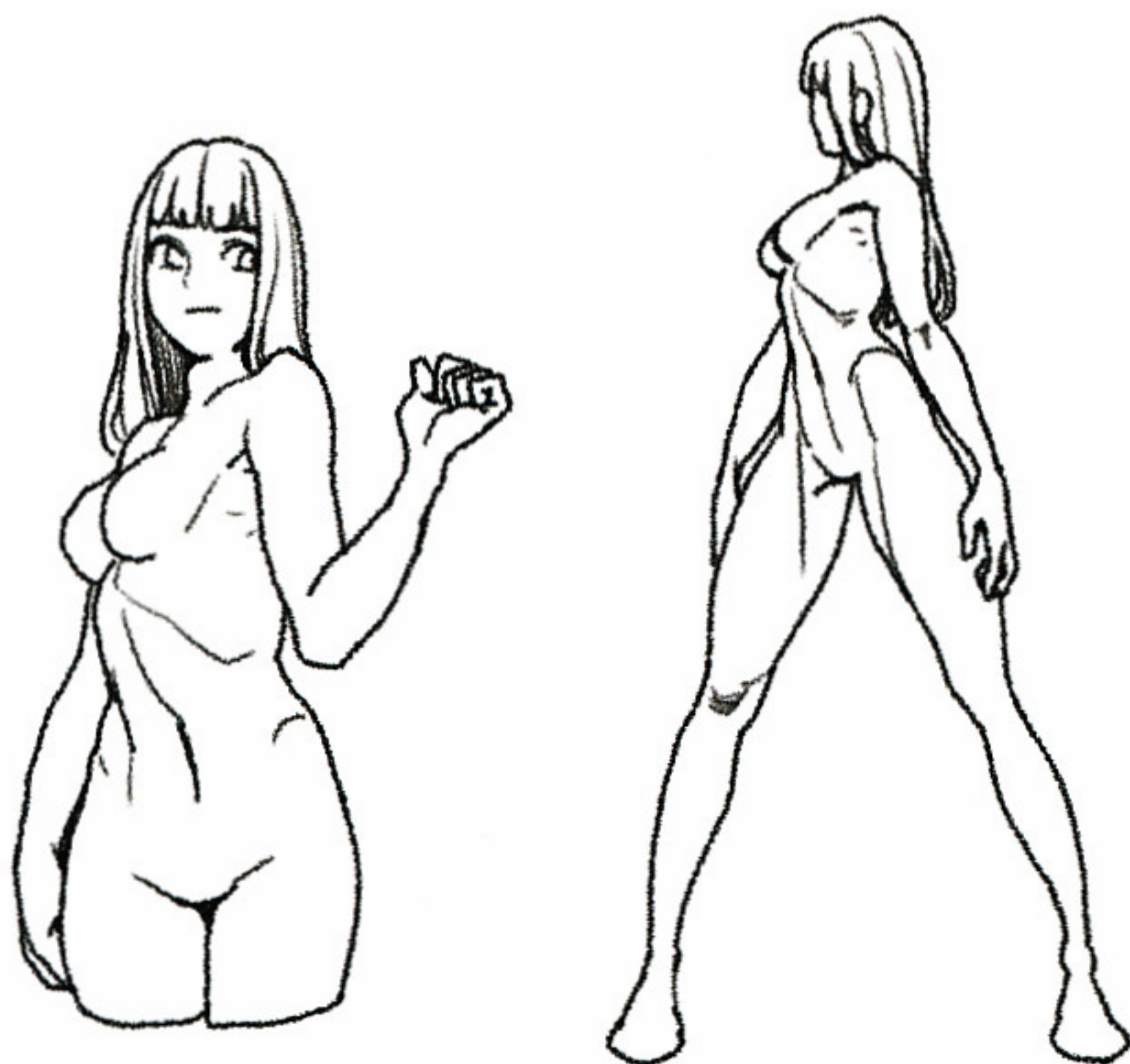


인체 표현과 근육 구조를 어느 정도 이해했다면
조금 더 구체적인 모양으로 러프를 잡아봅시다!

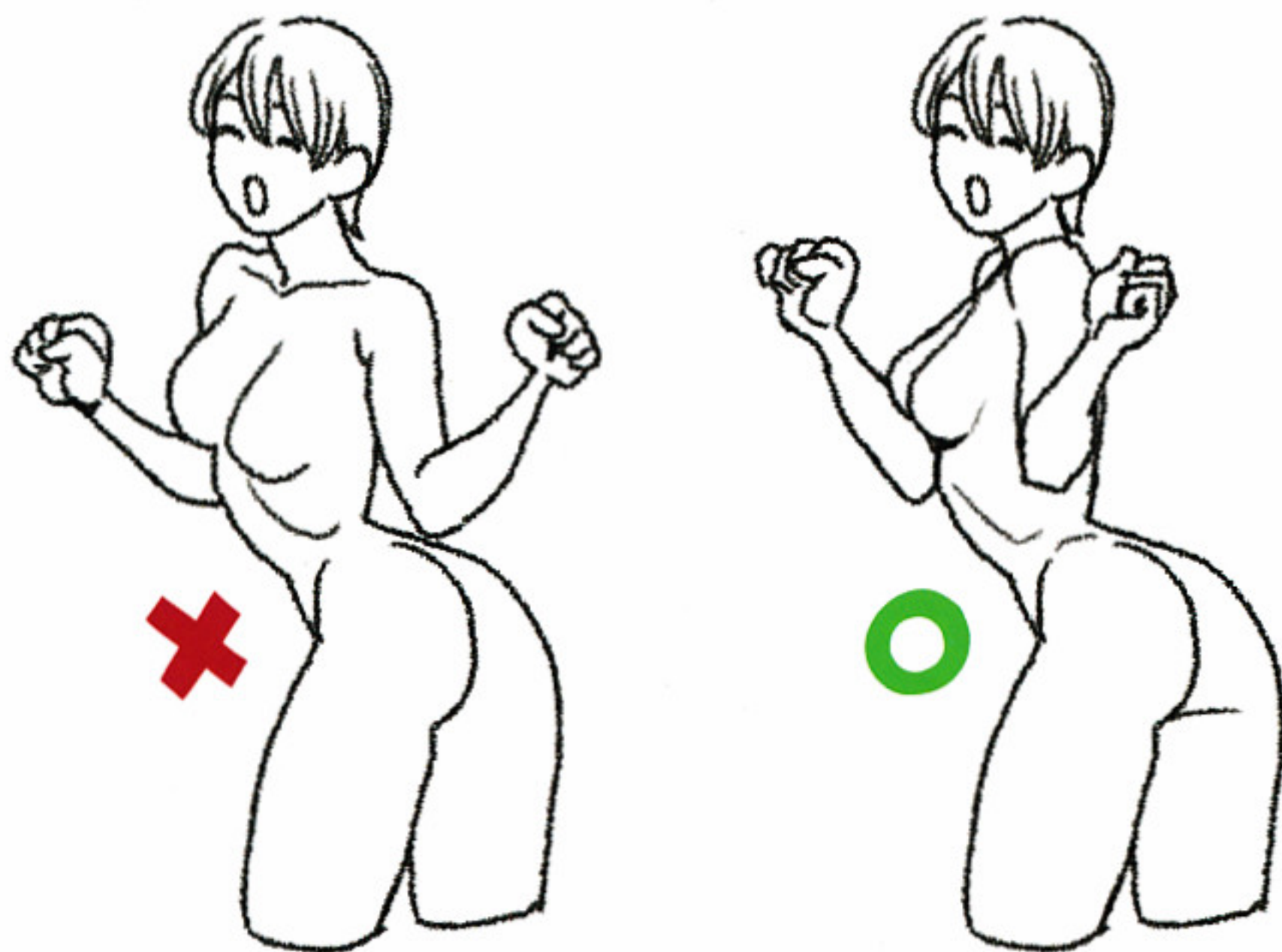


[인체의 비율]

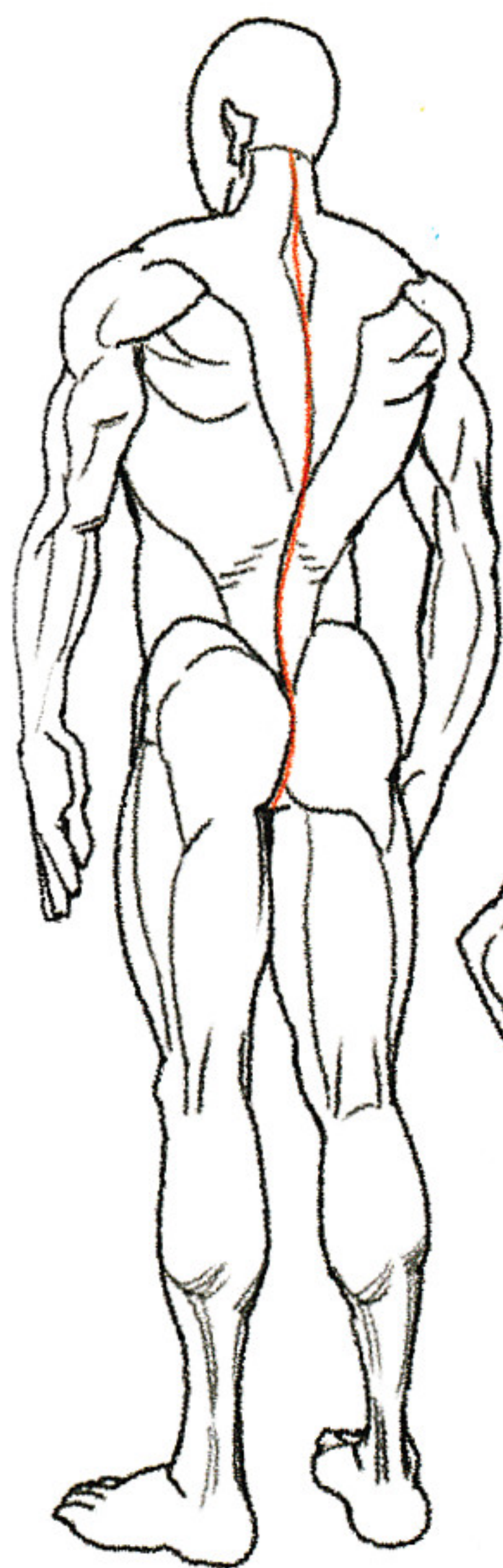




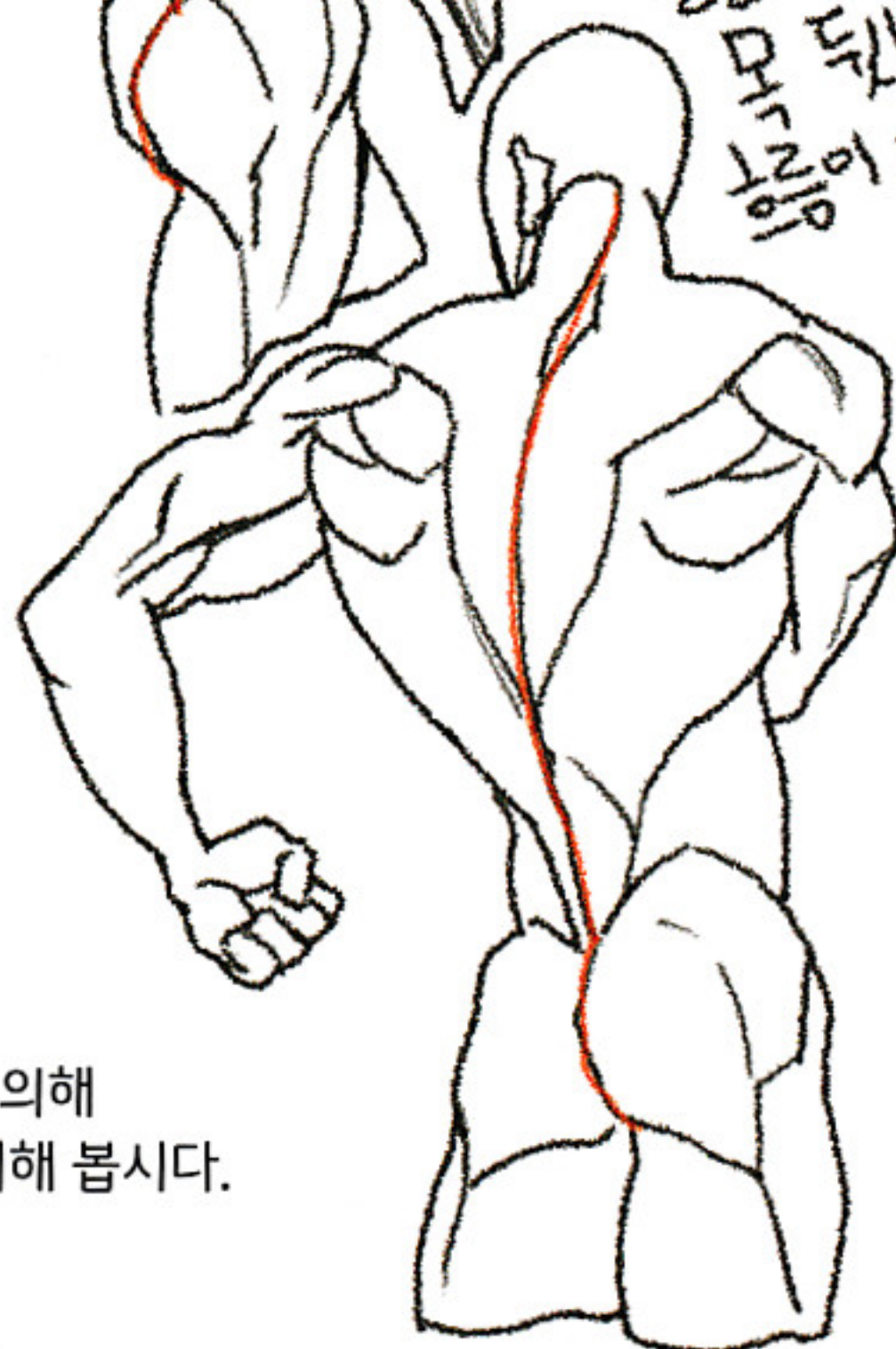
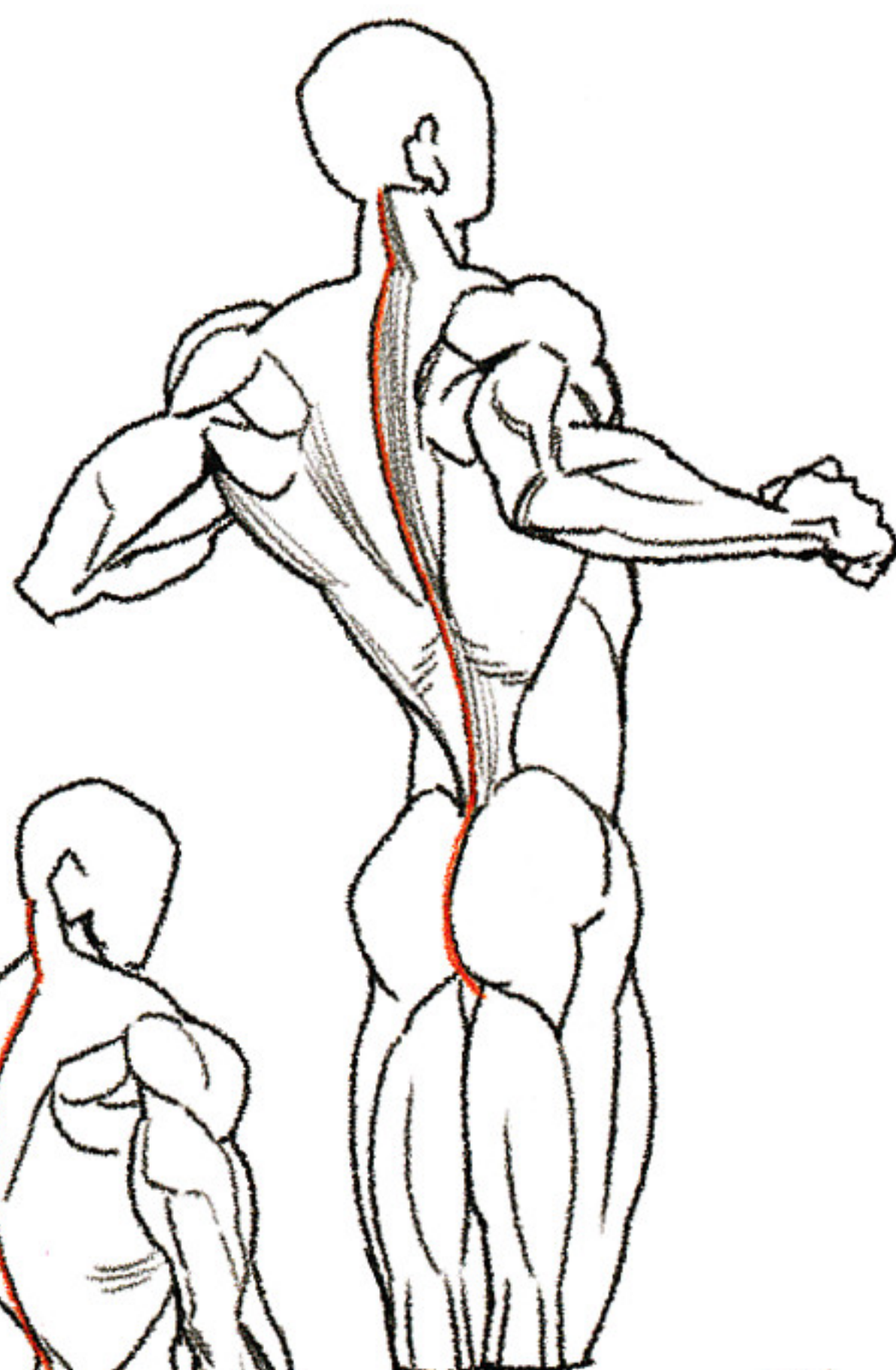
몸을 비틀었을 때 몸통과 골반이 너무 틀어지지 않도록 해줍니다.
정면에서 몸이 90도 정도 돌아갈려면 다리는 고정된 채
골반까지 같이 돌려주어야 합니다.



가슴과 엉덩이가 동시에 보이는 포즈를 할 때 왼쪽 그림처럼
가슴과 엉덩이 둘 다 정면처럼 보이지 않게 해줍니다.
아무리 돌아가도 90도 안쪽으로 해준다고 생각하면 됩니다.



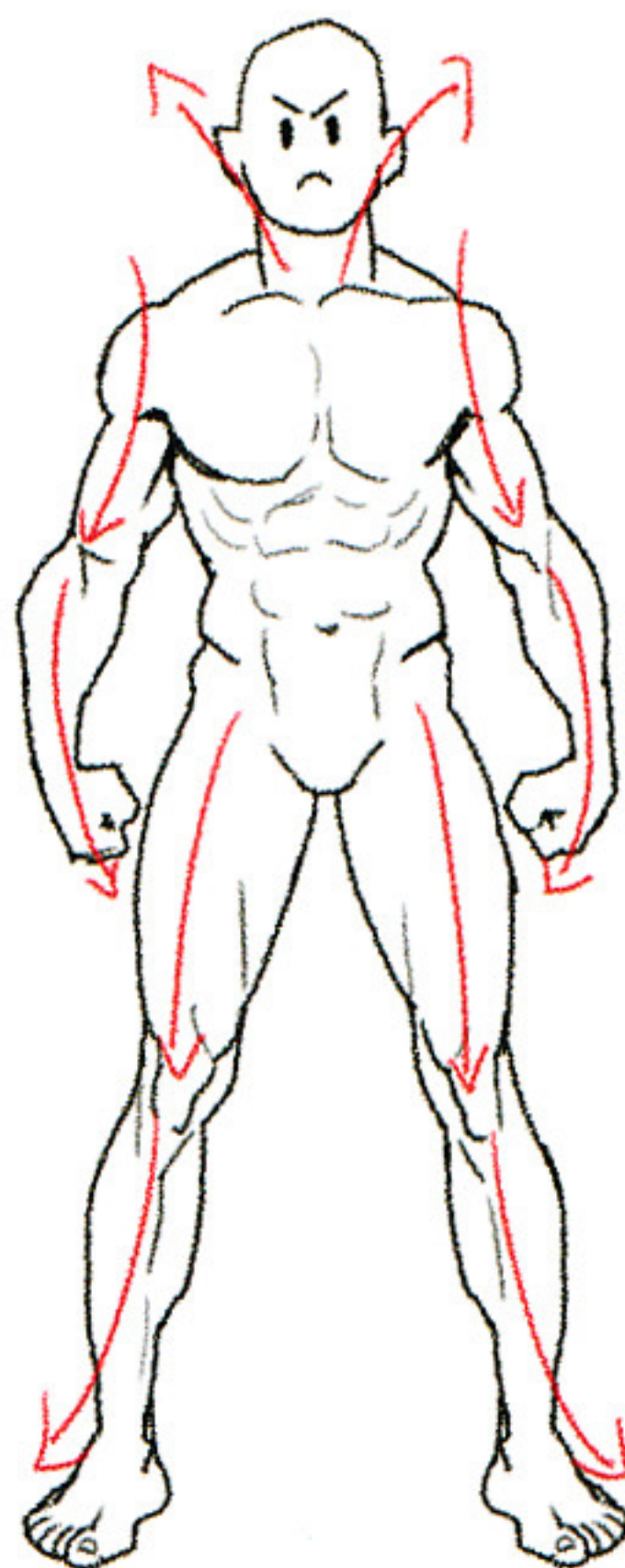
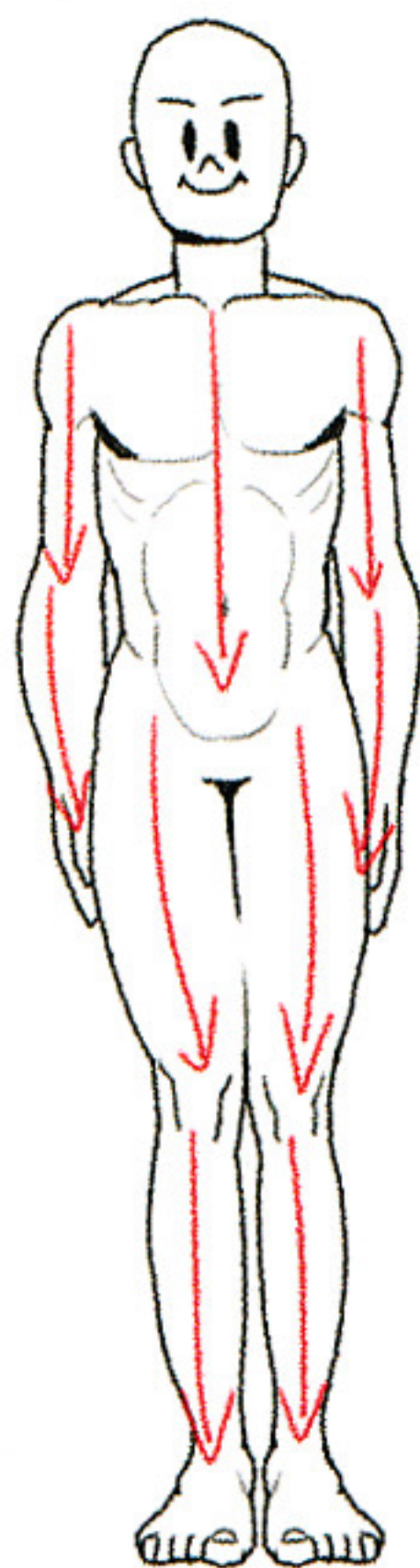
뒷모습을 그릴 때
등 라인을 체크해 봅시다.



얼굴 방향에 따라
목 뒷부분의
형이 달라진다

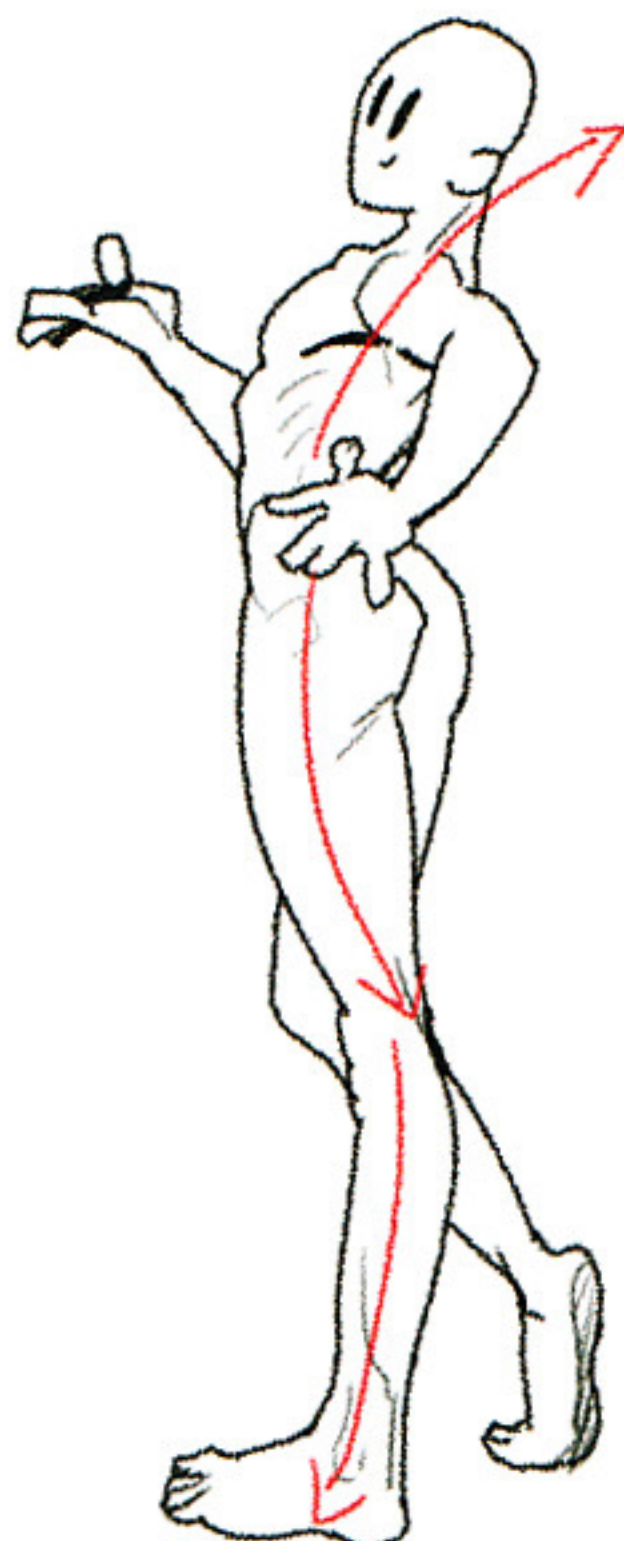
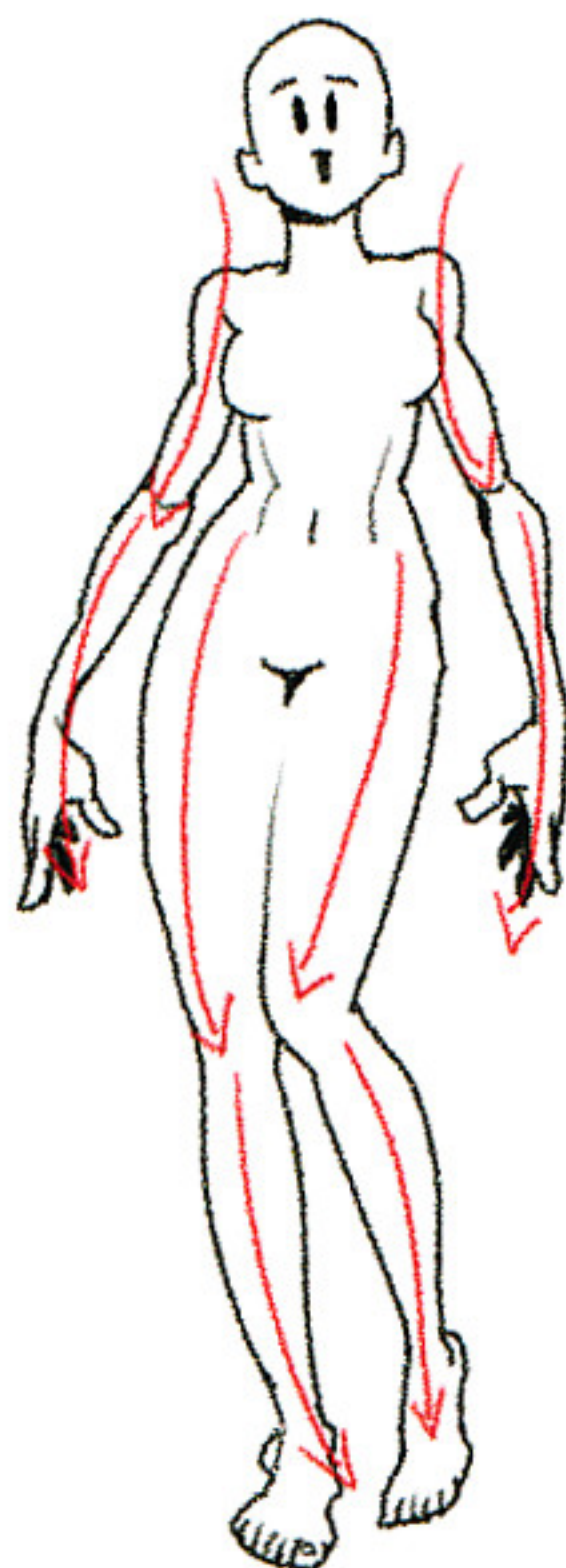
자세에 따른 팔의 위치에 의해
등의 모습이 변화하는 것을 숙지해 봅시다.

초심자들에게
'서 있는 자세를
그려보세요'
라고 하면
나오는 자세



서 있는 자세에서도
조금 더 역동적인
흐름으로 그려 줄
필요가 있습니다.

경직된 자세보다
다양한 흐름을
표현해주면 더욱
자연스러운 자세를
표현할 수 있습니다.

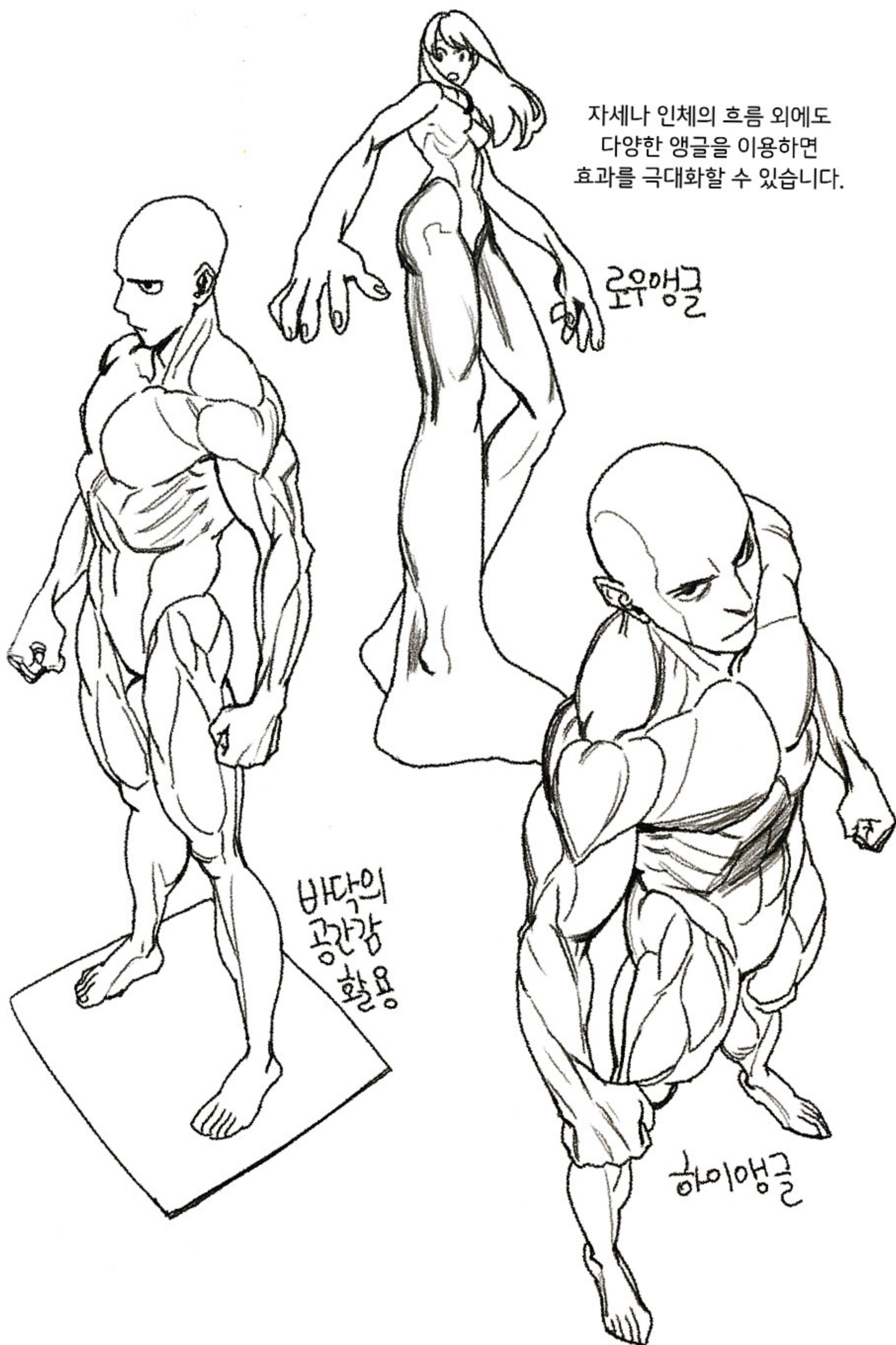


자세나 인체의 흐름 외에도
다양한 앵글을 이용하면
효과를 극대화할 수 있습니다.

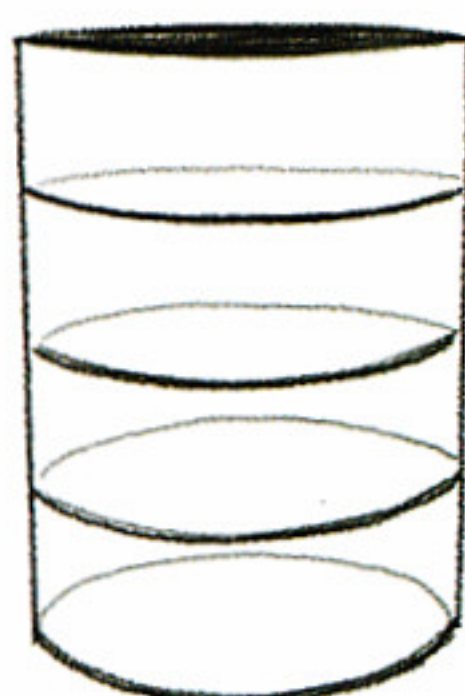
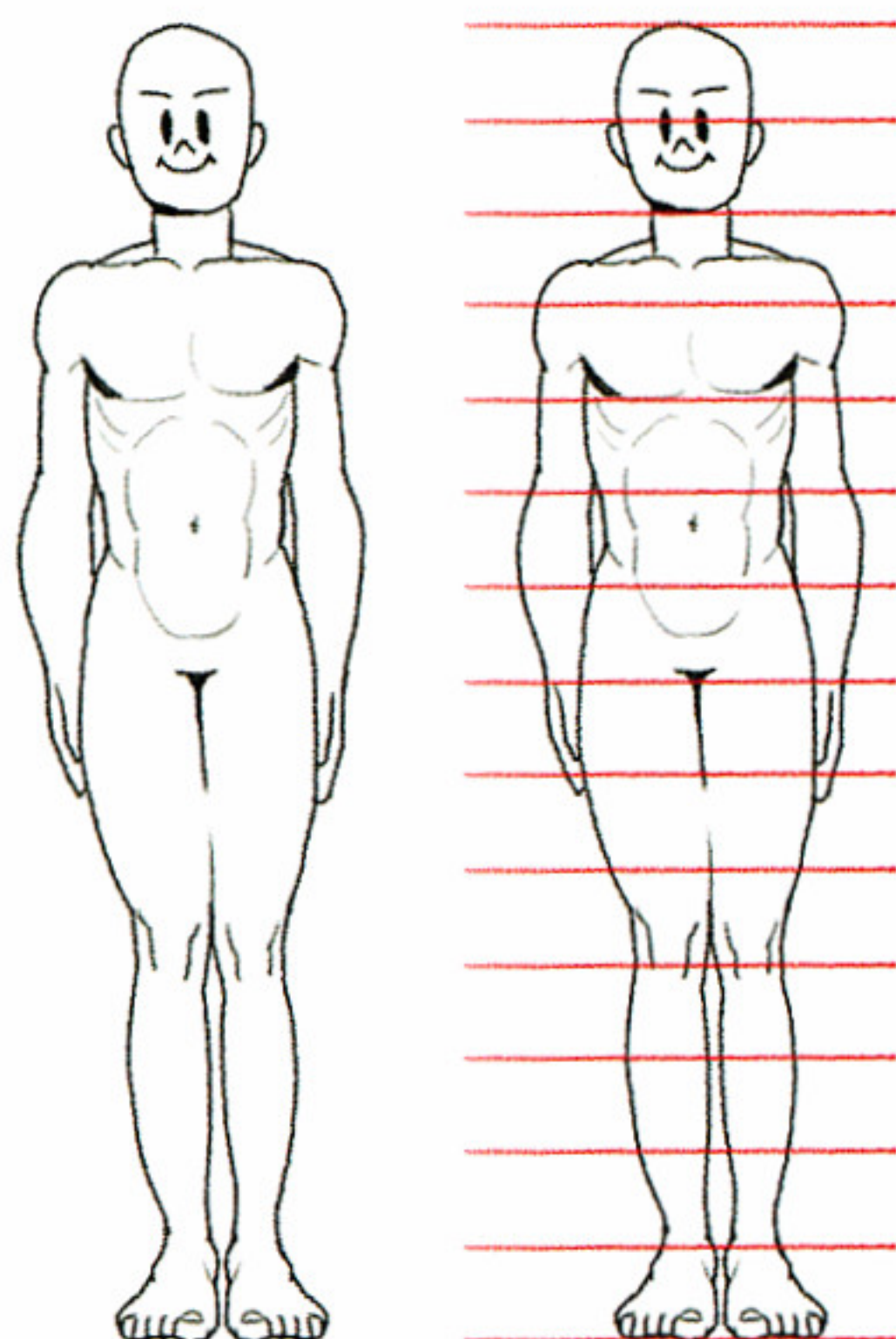
로우앵글

바닥의
공간감
활용

하이앵글



이 그림이 어색해 보이는 이유는?



원기둥의 단면을
확인해 봅시다.
가장 위의 단면부터
아래로 내려갈수록
단면의 모양이
점차 바뀌는 것을
볼 수 있습니다.

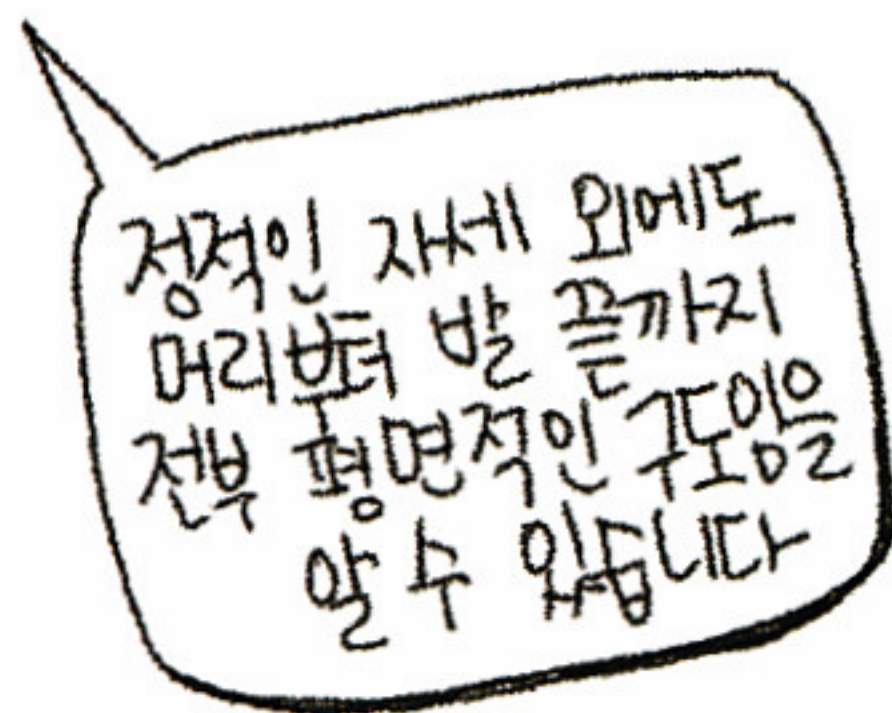
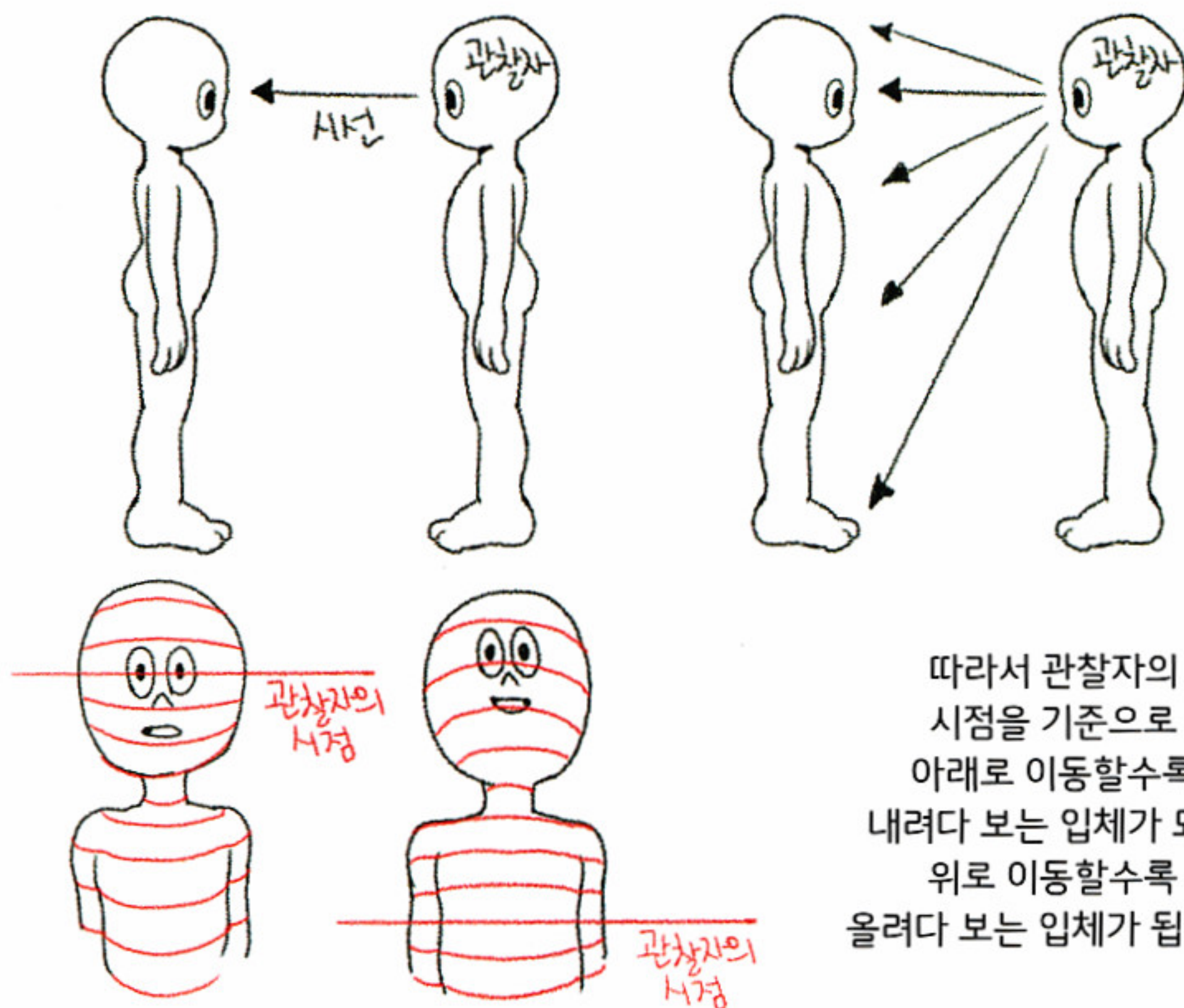


그림 속의 인물은 그림을 보는 사람(관찰자)에게 보이는 모습입니다.
그러므로 소실점(평면인 부분)이 관찰자의 시선이 닿는 곳이라고 생각해야 합니다.

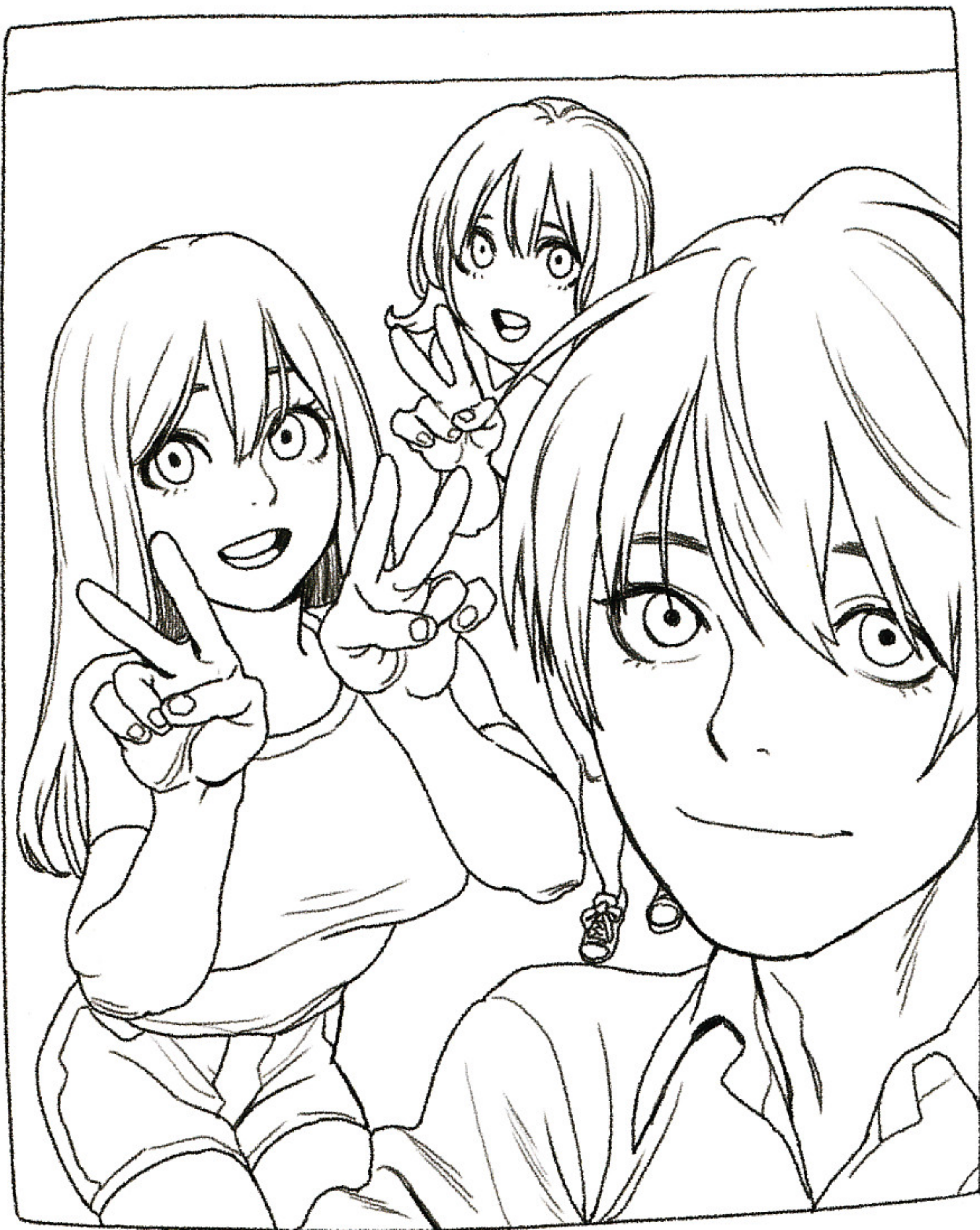


따라서 관찰자의
시점을 기준으로
아래로 이동할수록
내려다 보는 입체가 되고
위로 이동할수록
올려다 보는 입체가 됩니다.



이와 같이 눈높이가 하체 부근에 쏠려있는 그림은
관찰자가 그림 속의 인물을 올려다보는 효과가 있습니다.

위험적인 인물, 거한 등의 인물 표현에 좋은 앵글입니다.



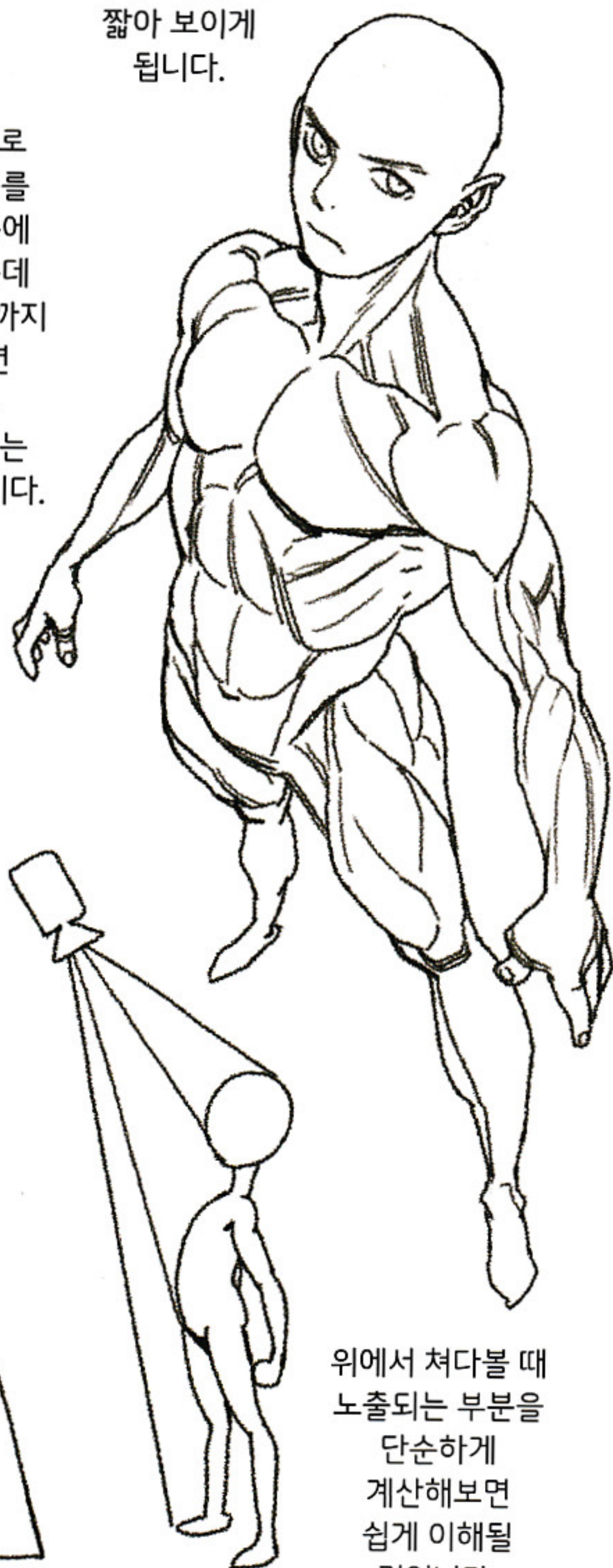
하이앵글은 얼굴을 강조할 때 쓰입니다.
높은 곳에서 바라보기 때문에 얼굴에 주목하게 되는 효과가 있습니다.

또한 좁은 화면에 인물들의 얼굴을 여러 개 배치할 때 쓰이기도 합니다.
셀카를 찍는 구도를 생각해보면 이해가 빠를 것입니다.



일반적으로
시선 높이를
얼굴 부근에
두게 되는데
이 때 다리까지
내려가면
아래로
내려다 보는
구도가 됩니다.

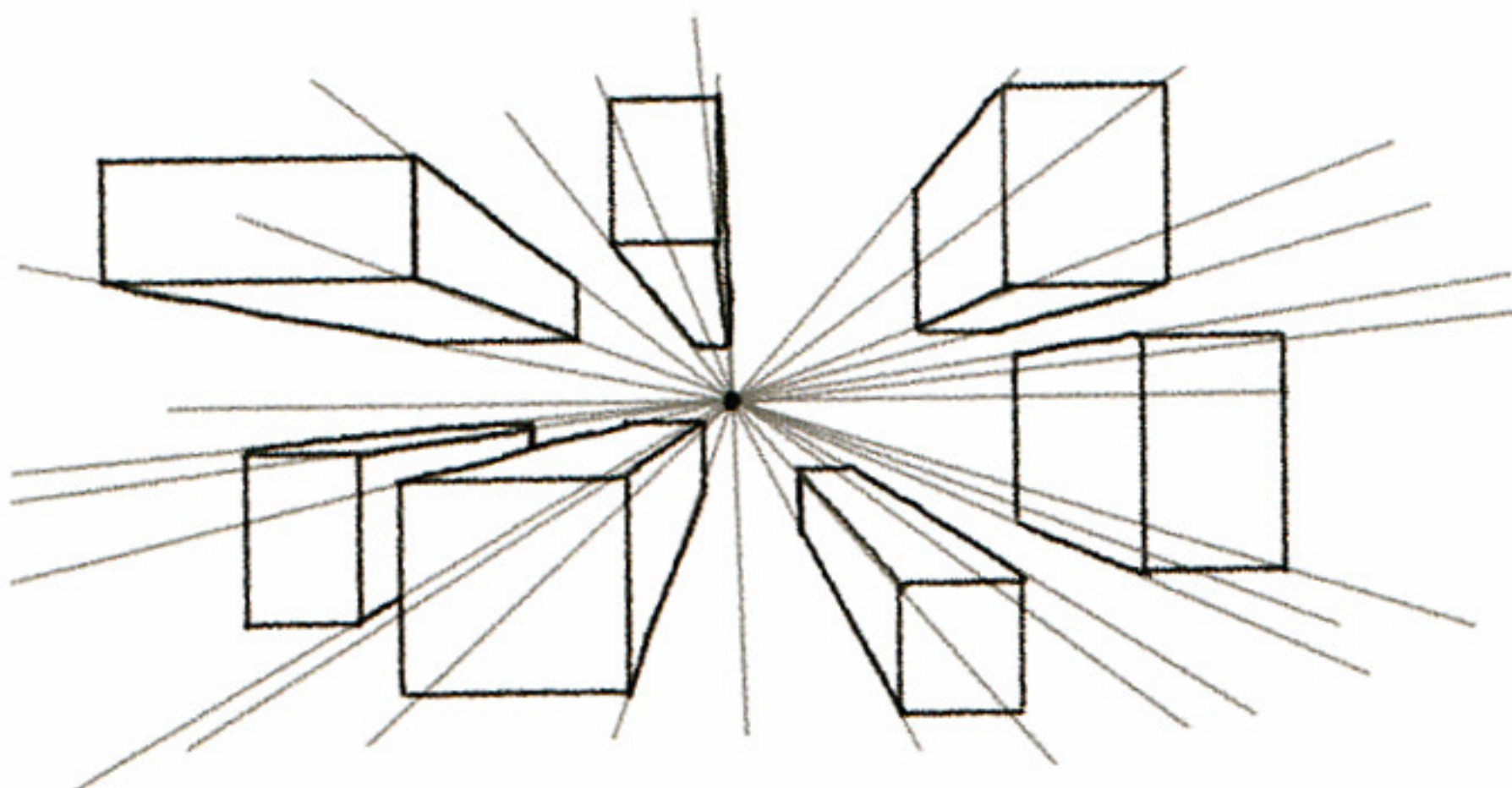
하이앵글에서는
하체로 갈수록
짧아 보이게
됩니다.



위에서 쳐다볼 때
노출되는 부분을
단순하게
계산해보면
쉽게 이해될
것입니다.

발바닥을 바닥 입체에 맞추기

[투시]



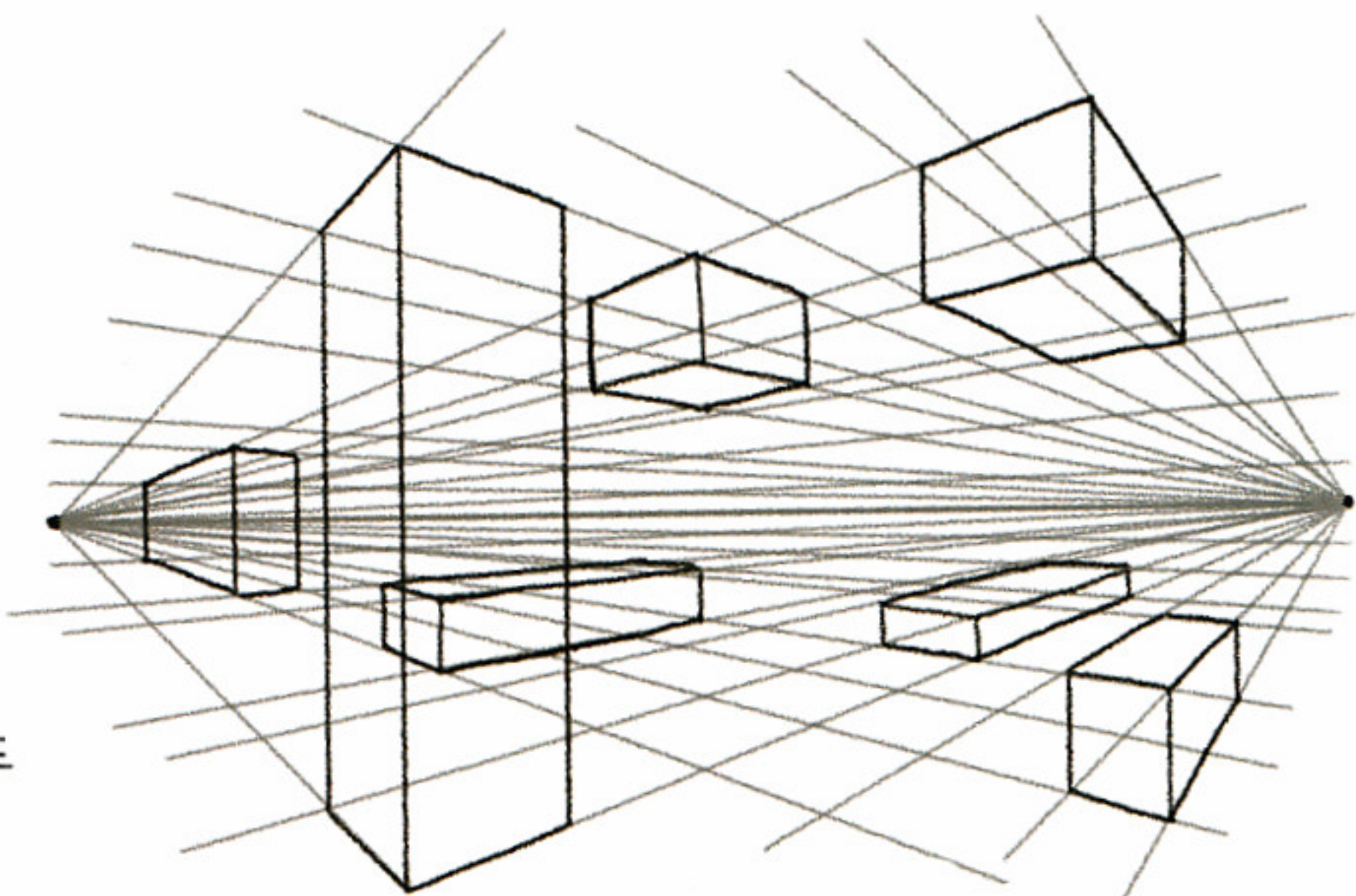
1점 소실점

한 점에서
시작되기 때문에
입체적인 구도가
나오기 어렵습니다.

2점 소실점

가장 일반적인
구도입니다.
인물을 그릴 땐
소실점에 걸쳐서
그리는 경우가
많습니다.

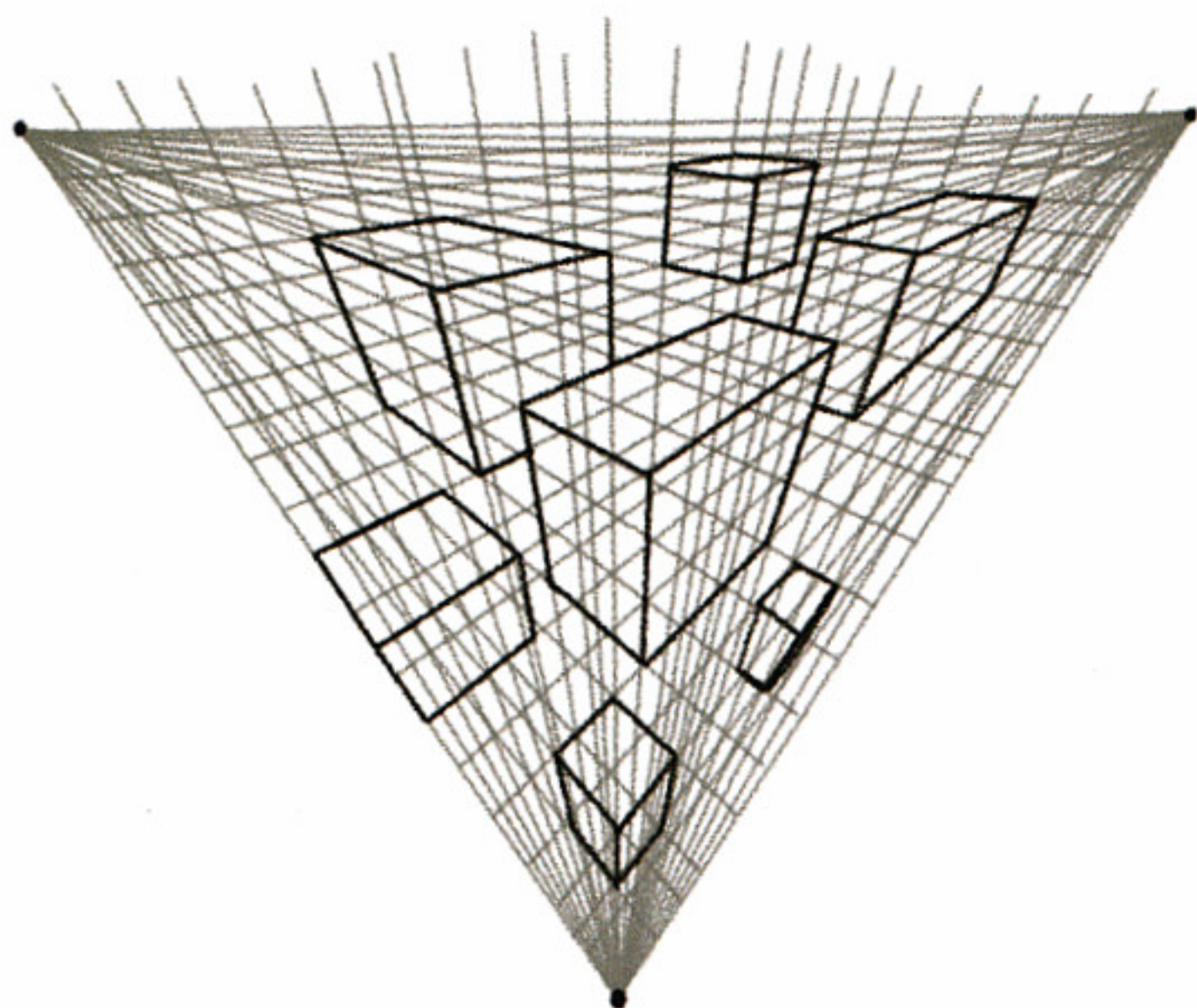
인물을 그릴 땐
이 구도만 생각해도
좋습니다.

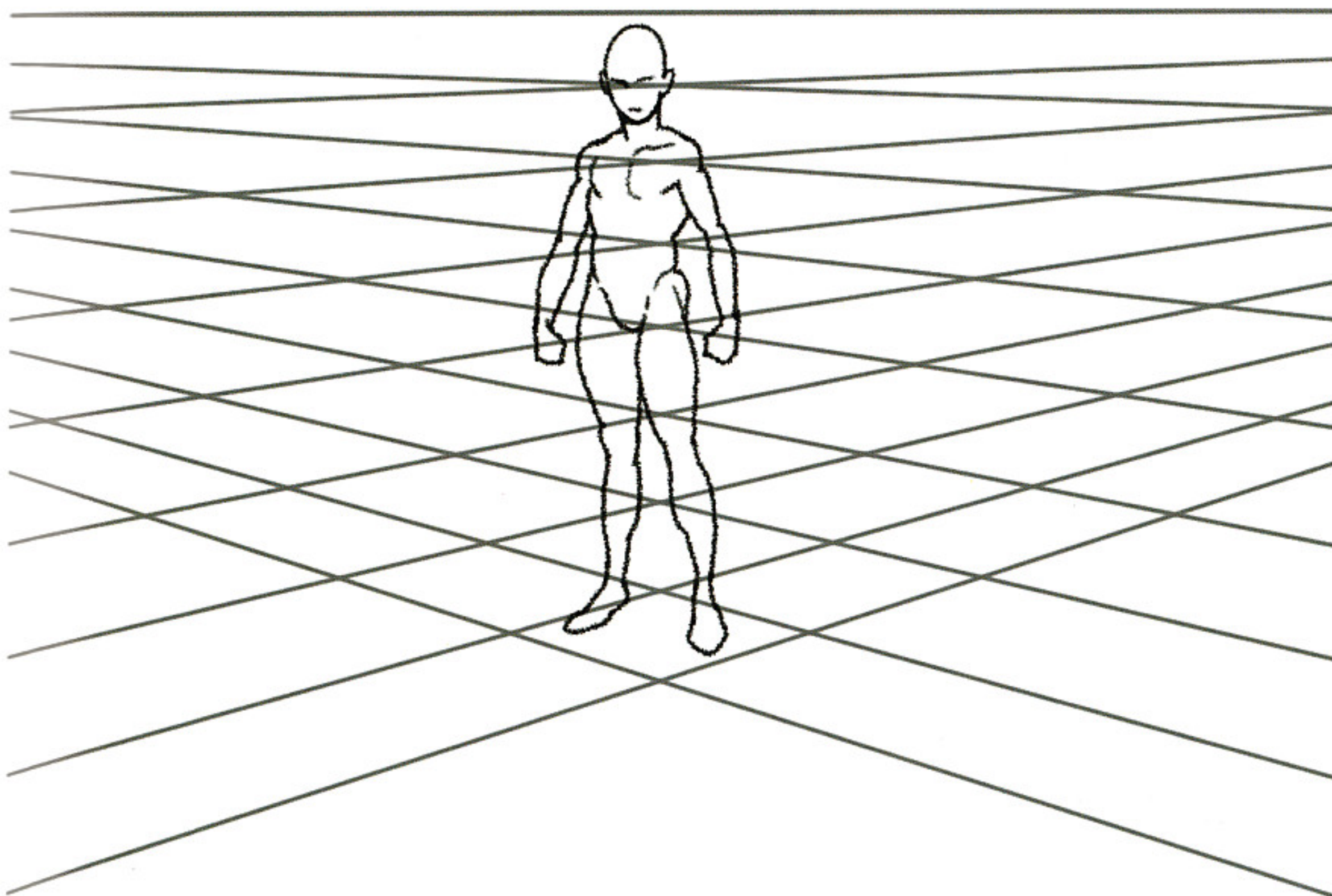


3점 소실점

가장 입체적인 구도입니다.
보통 소실점 기준
위나 아래 한 방향에
오브젝트를 몰아 넣습니다.
그 방향에 따라
올려다 보거나 내려다 보는
구도가 됩니다.

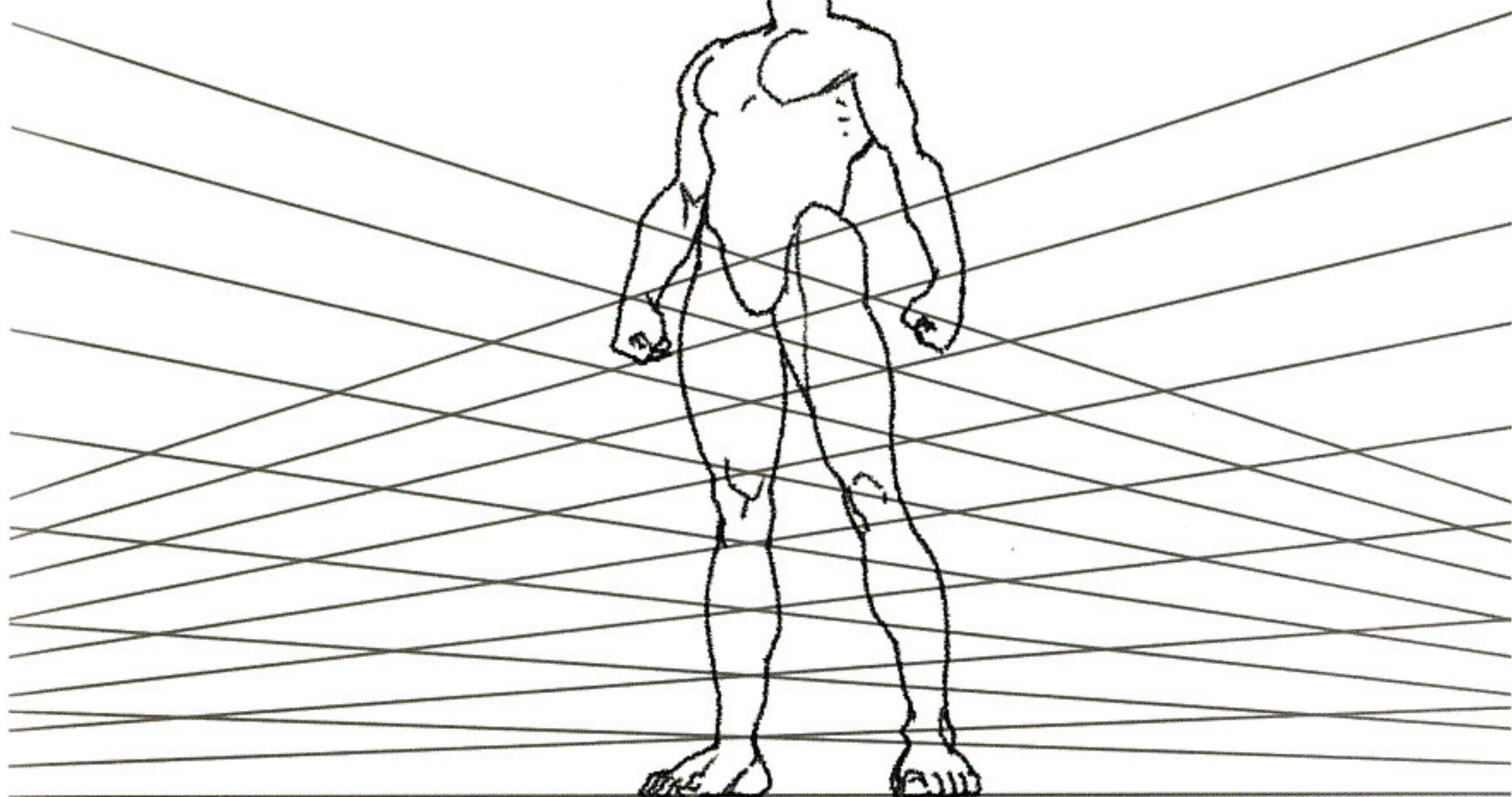
도시를 내려다보거나
도시의 전경 등
멀리서 보는 구도가 많습니다.

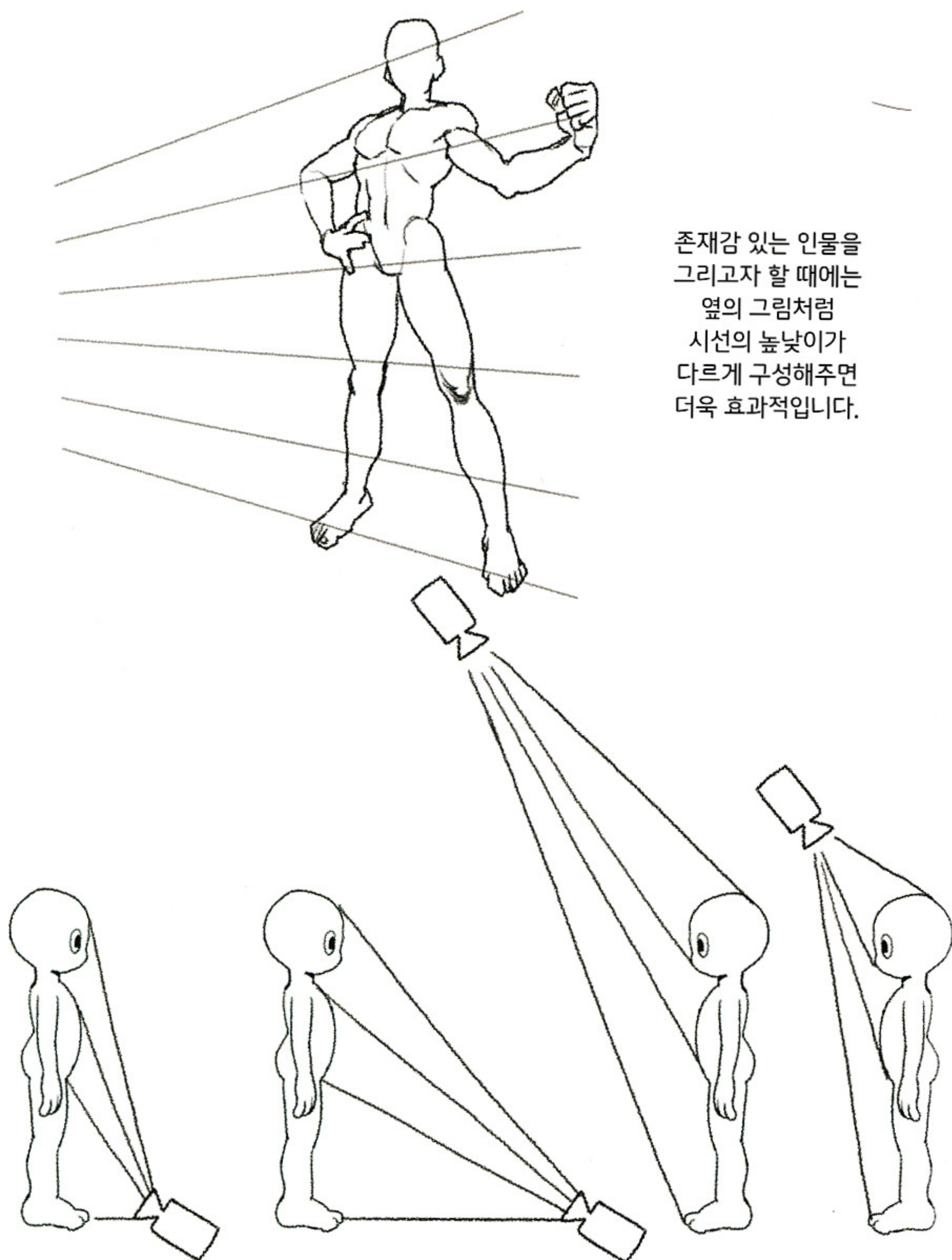




소실점을 기준으로
아랫쪽에 있으면
내려다 보는 구도가 되고
윗쪽에 있으면
올려다 보는 구도가 됩니다.

발의 위치가 소실점과
같은 라인에 있으면
바닥에서 올려다 보는
구도가 됩니다.





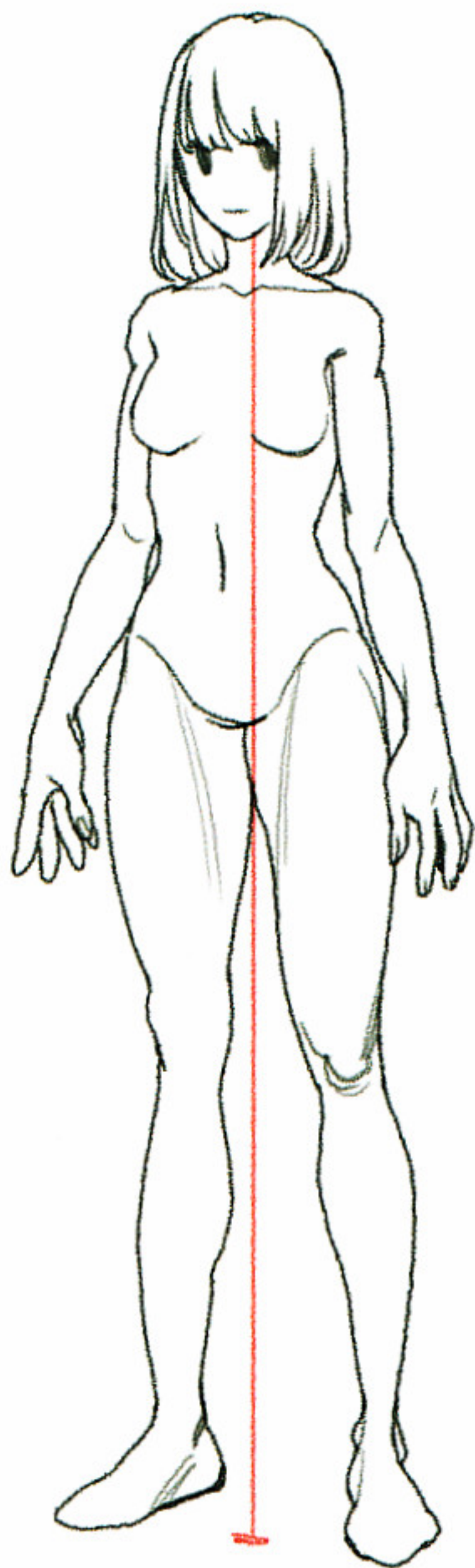
존재감 있는 인물을
그리고자 할 때에는
옆의 그림처럼
시선의 높낮이가
다르게 구성해주면
더욱 효과적입니다.

또한 하이앵글 혹은 로우앵글로 그림을 구성할 때
카메라(관찰자)의 거리를 조정해주면
원하는 느낌을 표현하는 데 도움이 될 것입니다.



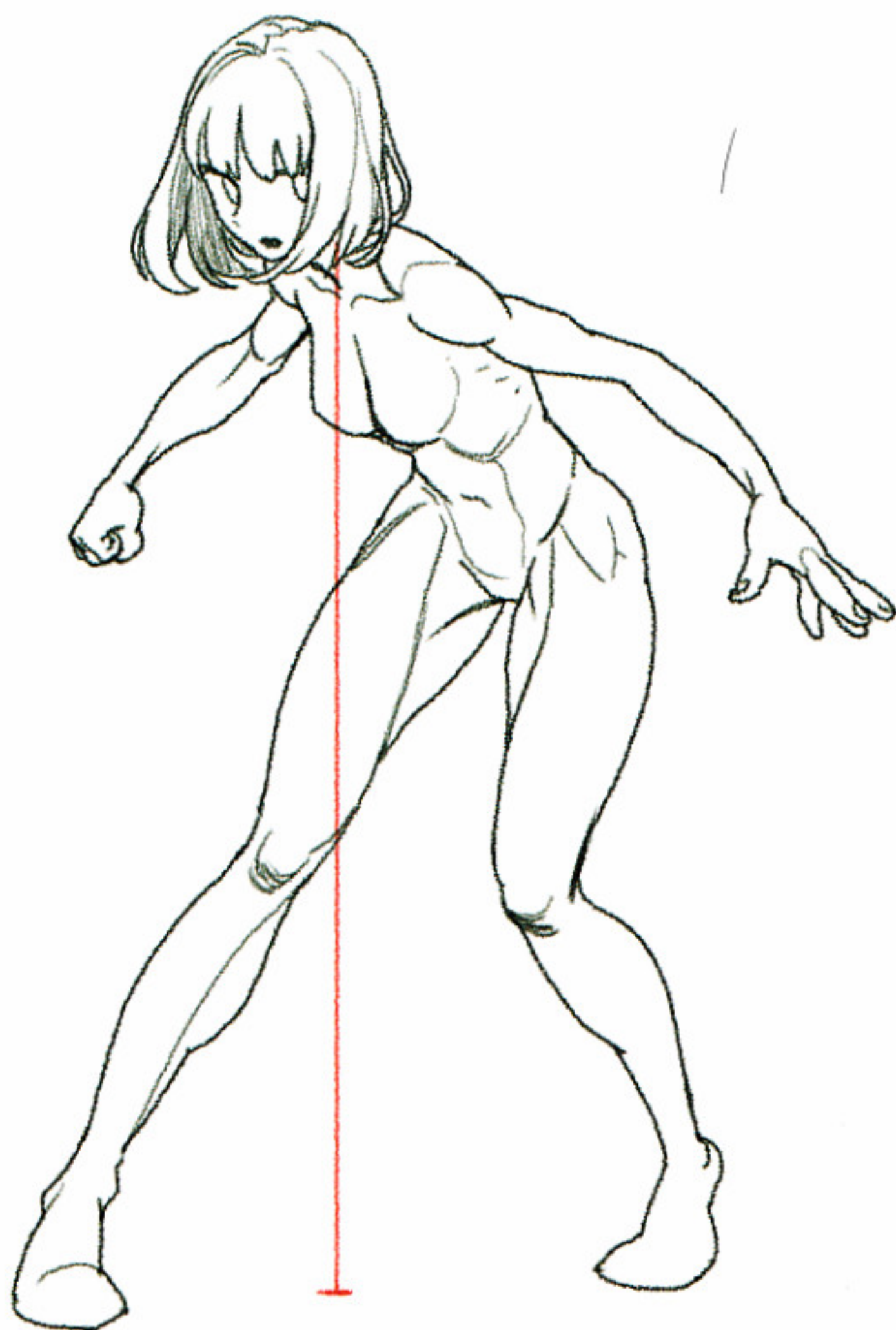
여러 앵글을 그릴 때
인체의 단면을 선으로 그어서
입체의 체크, 혹은 러프 단계에서
입체감을 살릴 때
유용하게 사용됩니다.

[무게중심]

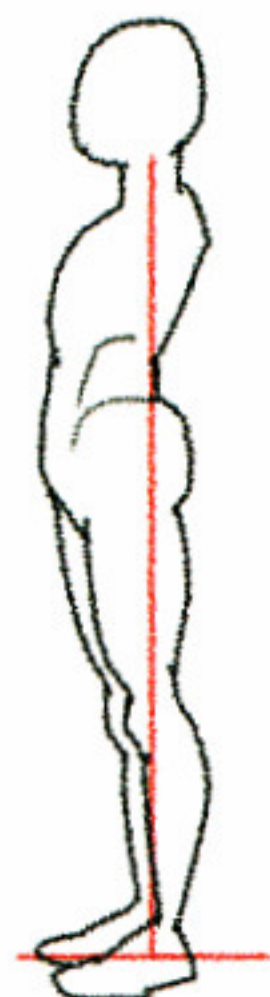
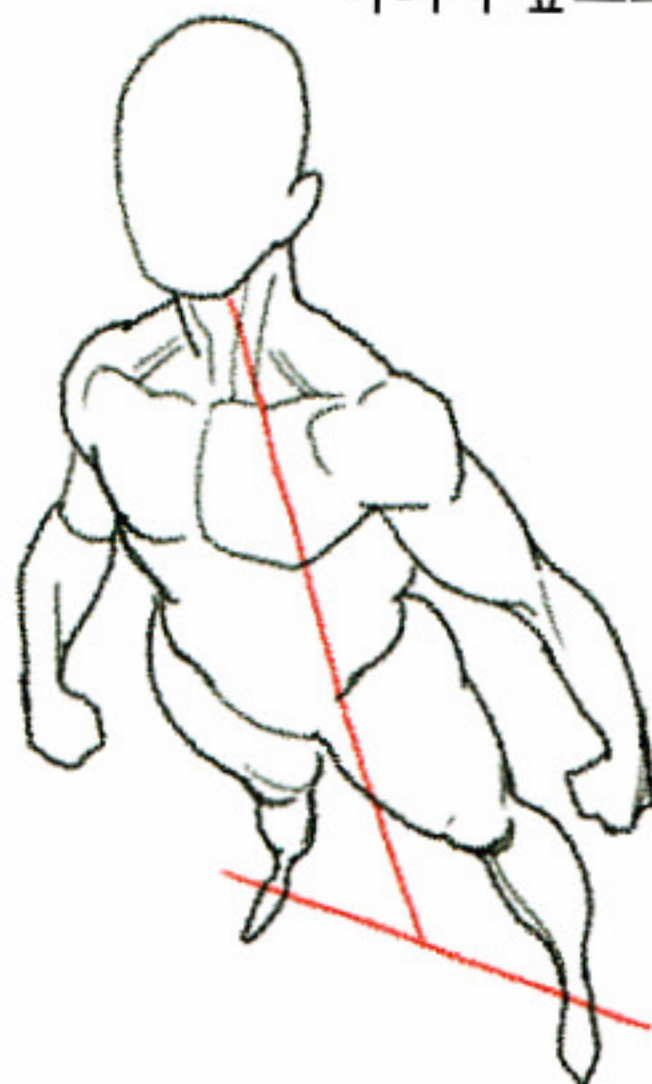


무게중심을 잡을 땐
서 있는 자세에서는
머리를 기준으로 합니다.

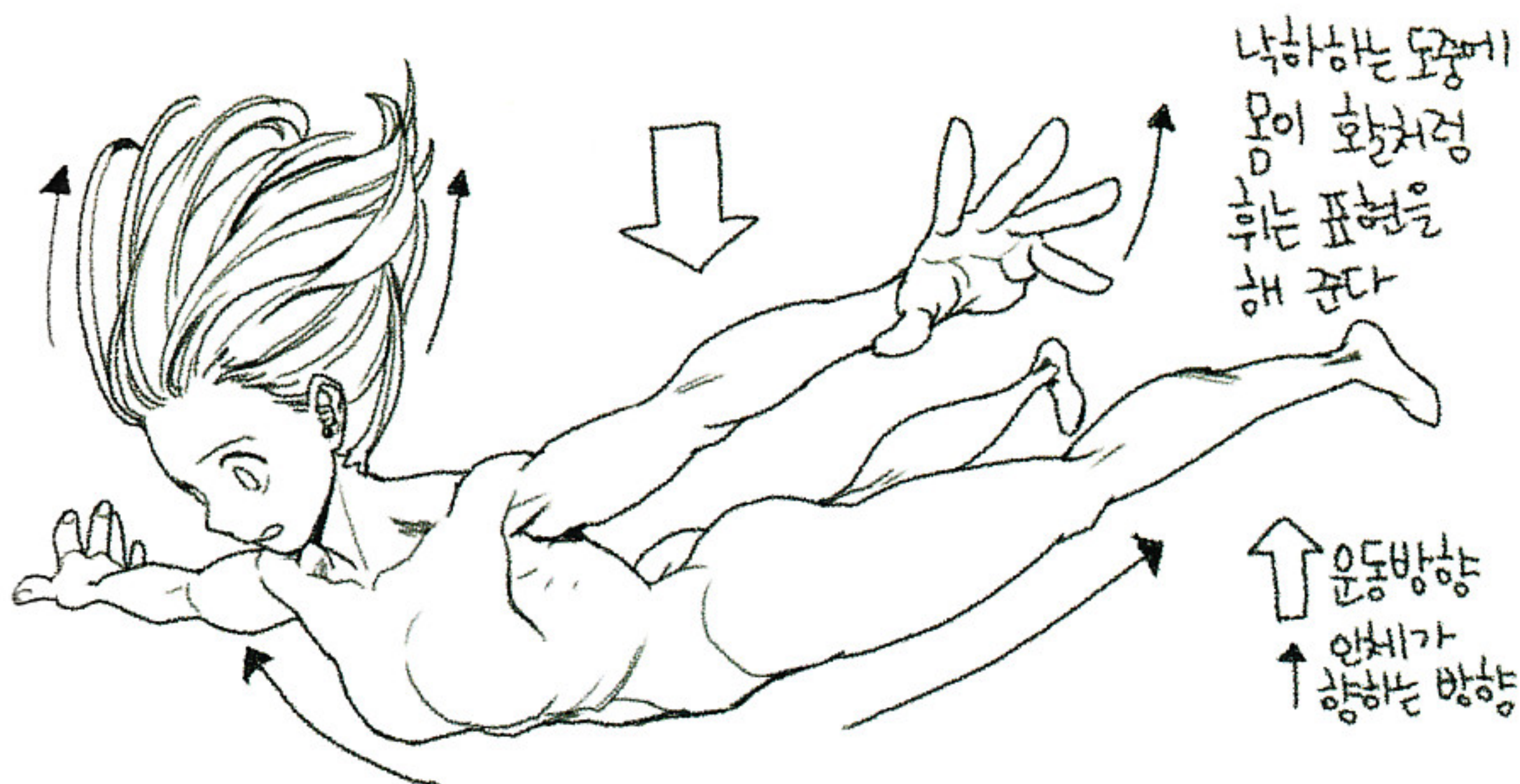
구도가 달라지게 되면
그 구도에 맞는
중심을 찾아야 하기 때문에
입체감이 더욱 중요해집니다.



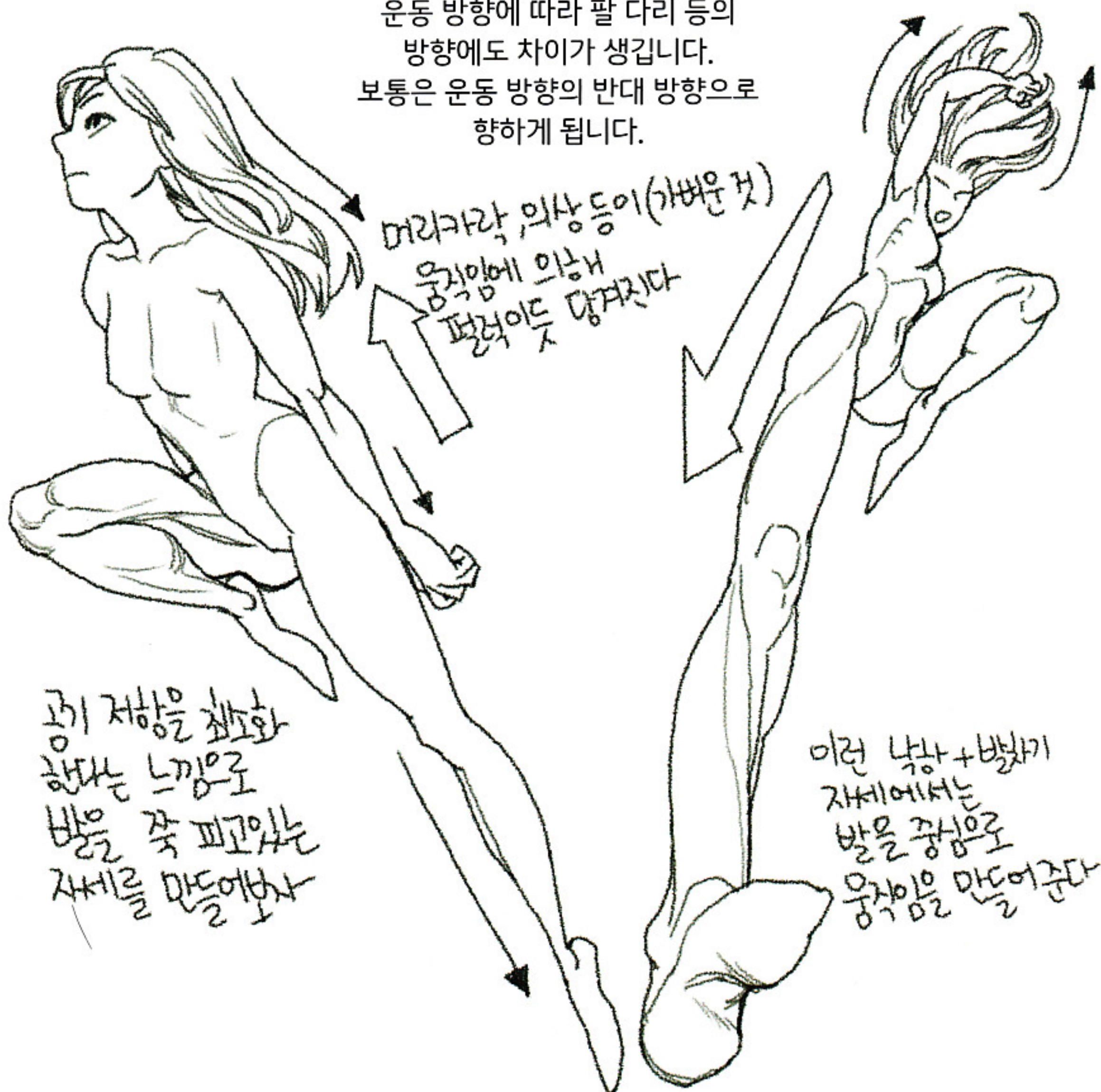
고개를 숙이게 되면 중심이 앞으로 쏠리기 때문에
중심을 잡아줄 만큼 지지대가 되는
다리가 앞으로 나오게 됩니다.

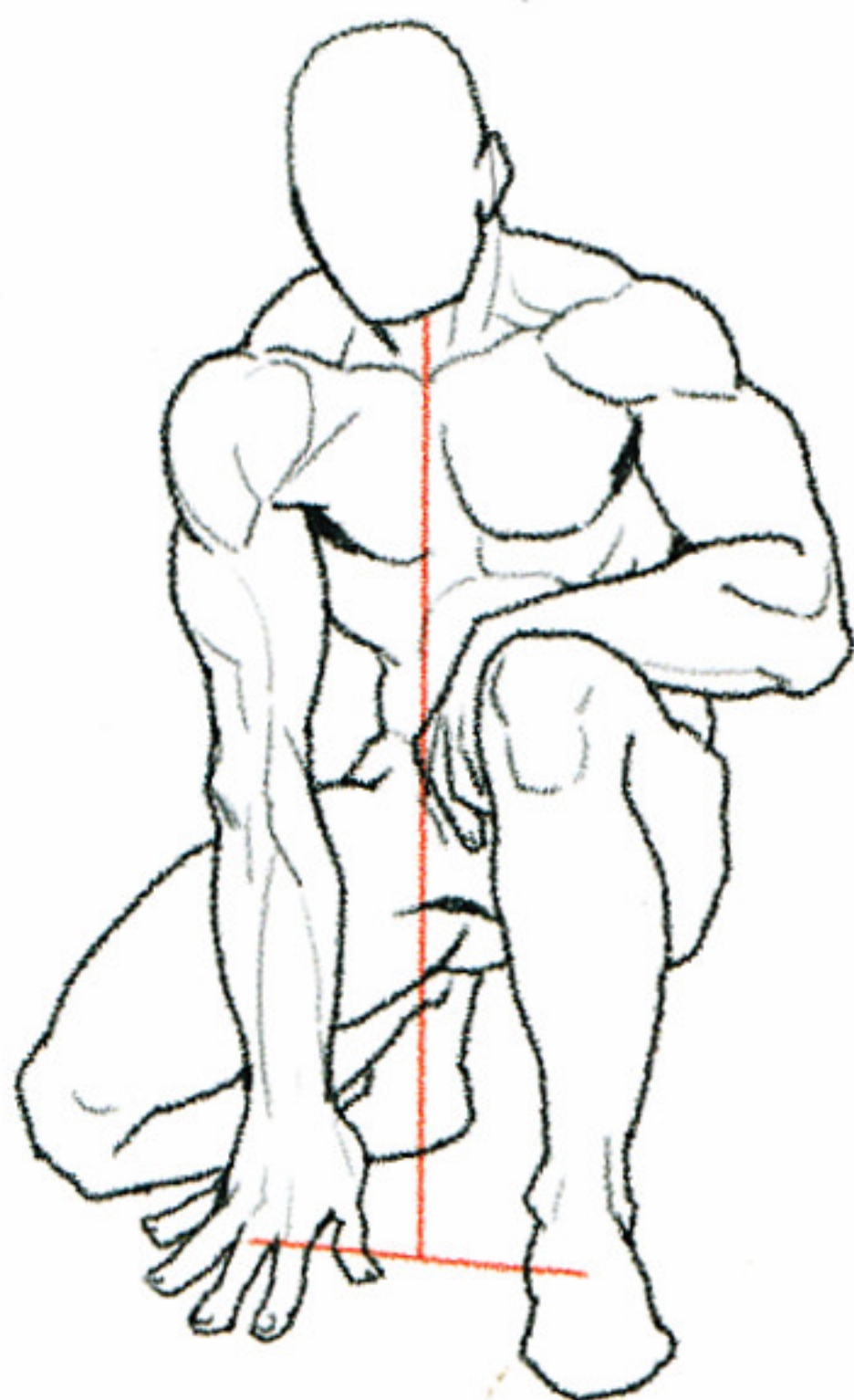


몸의 흐름이
직선으로
흐르지 않기
때문에
머리와 발을
기준으로
하면 됩니다.

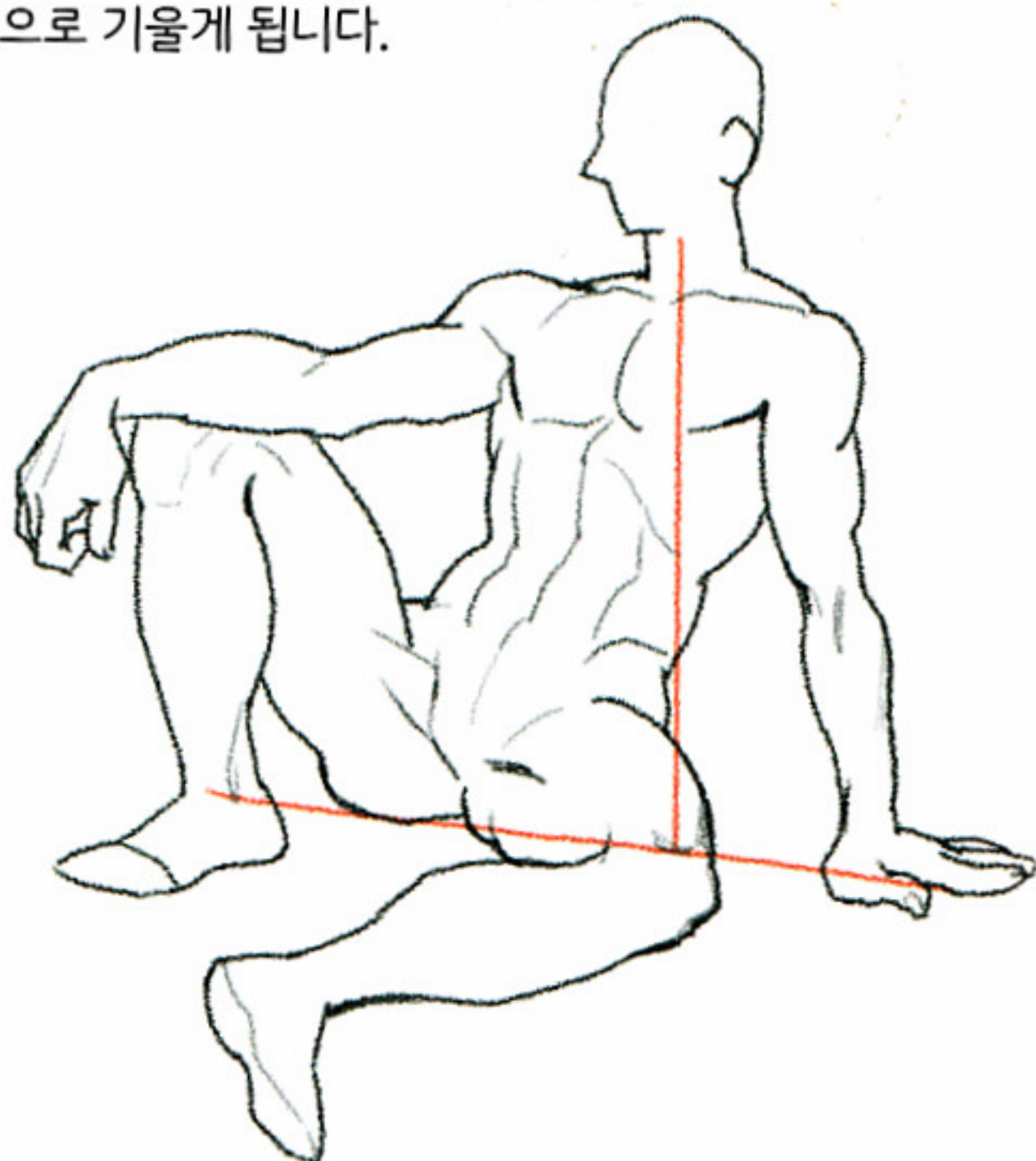
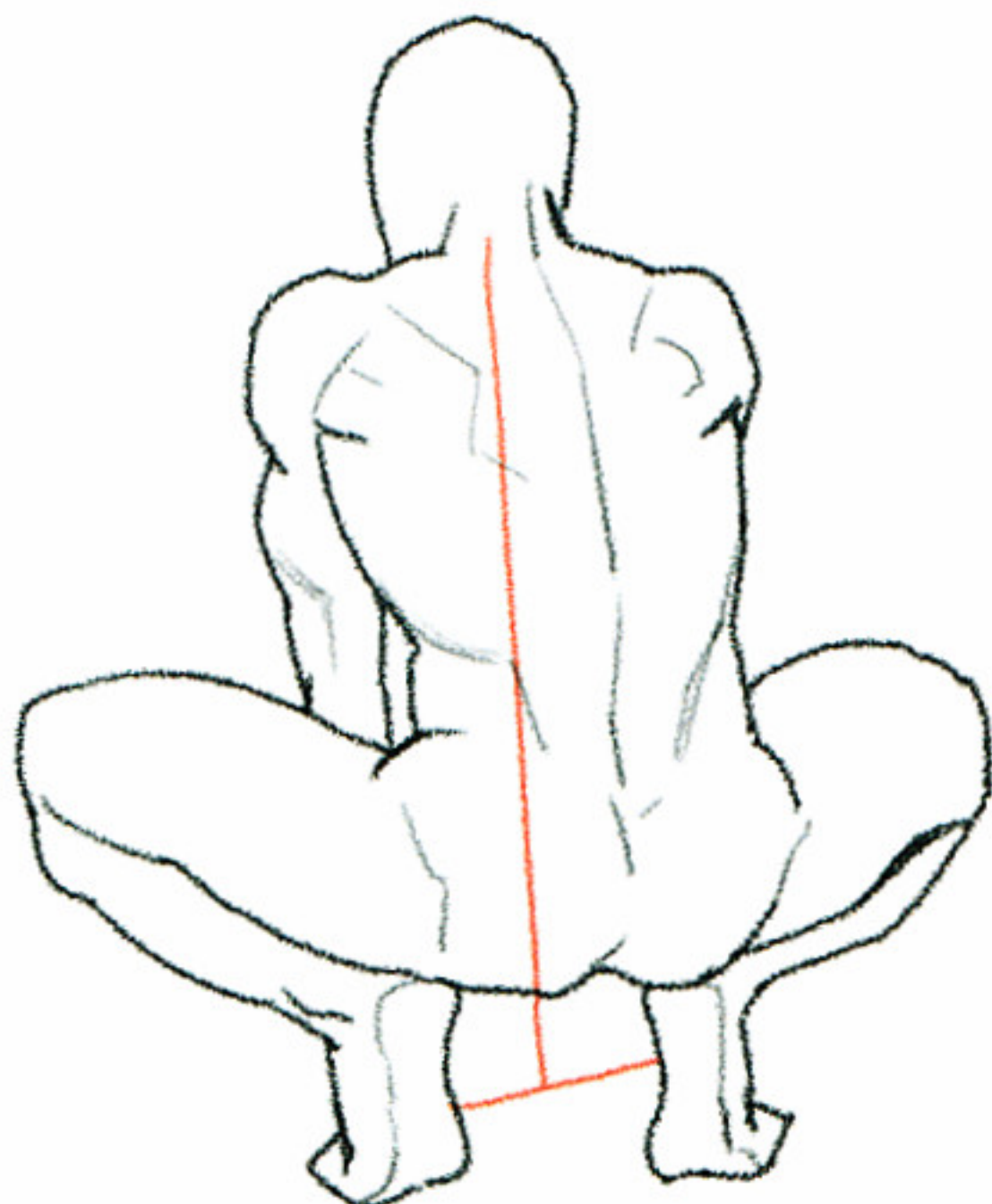


운동 방향에 따라 팔 다리 등의
방향에도 차이가 생깁니다.
보통은 운동 방향의 반대 방향으로
향하게 됩니다.

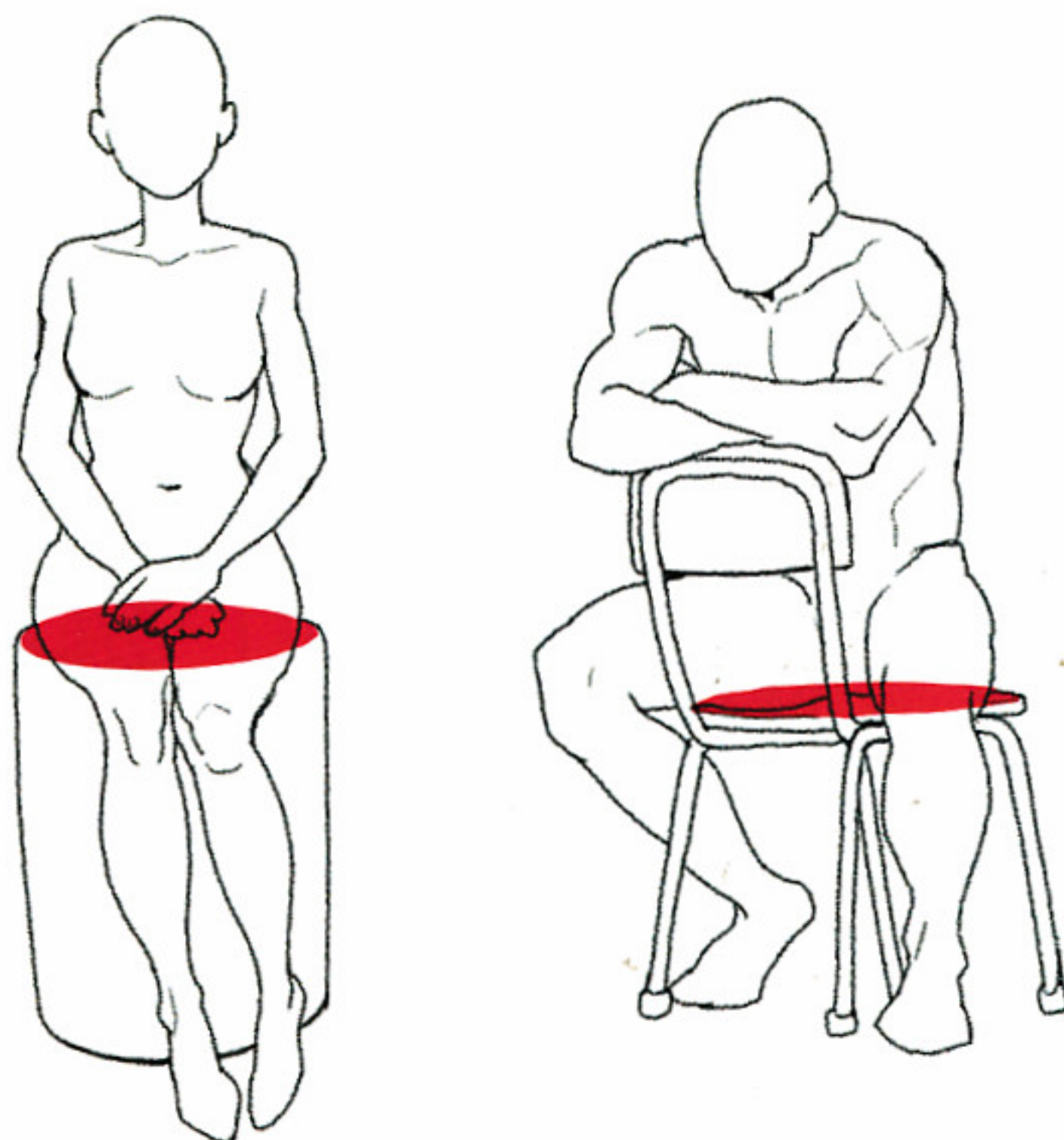




앞은 자세에서는 무게중심이 앞으로 쏠리기 때문에
상체가 앞으로 기울게 됩니다.



따라서 엉덩이를 바닥에서 떼는 자세에서는 바닥에 손을 짚거나
엉덩이를 대고 있는 자세보다 상체를 숙여주어야 중심이 잘 맞게 됩니다.
무게중심을 뒤로 기울인 상태에선 손으로 바닥을 짚어줍니다.



의자와 같이 어딘가에 걸터앉은 모습을 그릴 때에는 엉덩이를 대고 있는 물체의 입체 위에 엉덩이를 잘 맞춰 주어야 합니다.



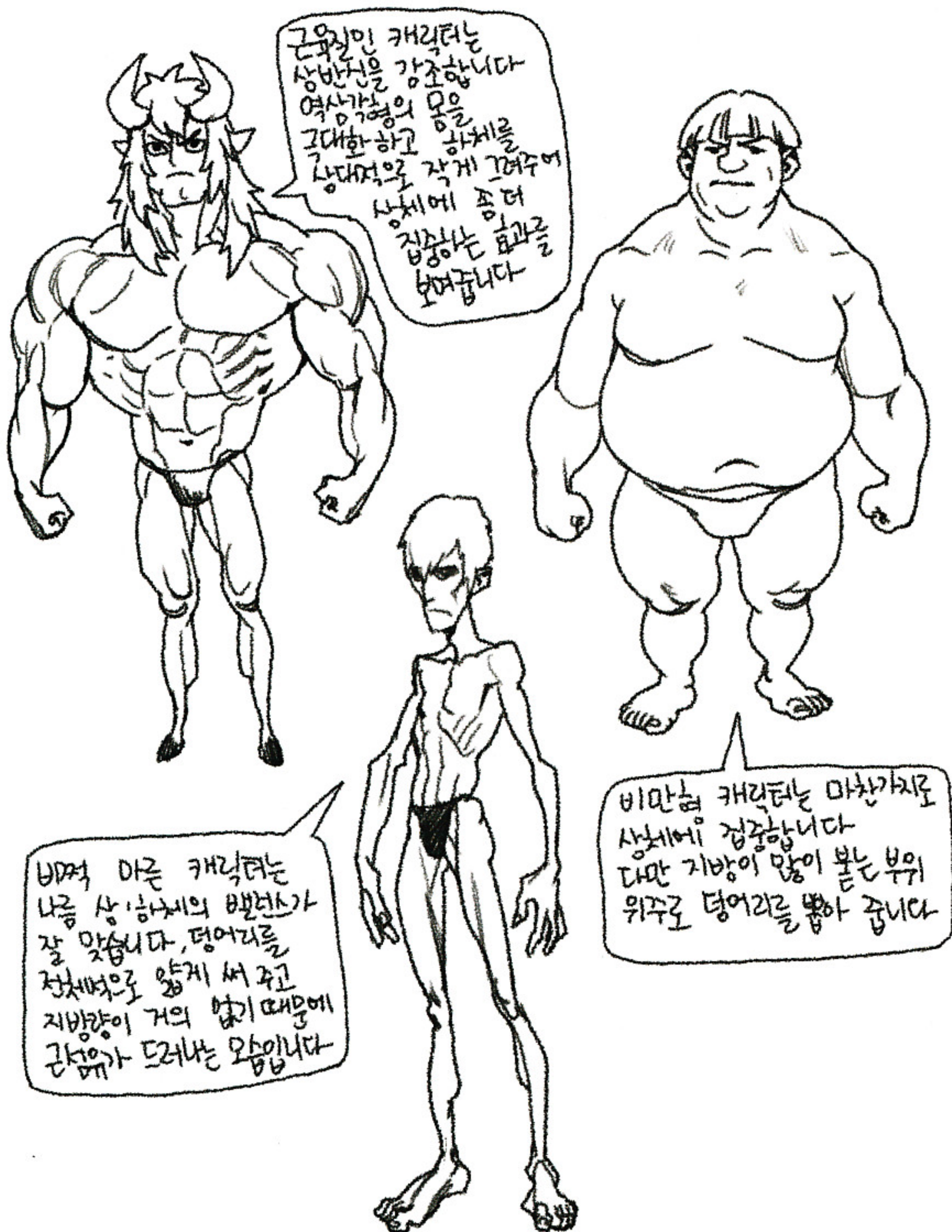
다리를 꼬고 앉은 자세를 그릴 땐 아래에 깔린 다리의 부피를 충분히 확보해 줍니다. 윗다리 무게로 아랫다리를 누르기 때문에 윗다리의 살이 눌리는 표현도 좋습니다.

[체형과 데포르메]

다양한 인물, 다양한 스타일로 그리고자 할 때 중요한 것이 '데포르메'입니다.

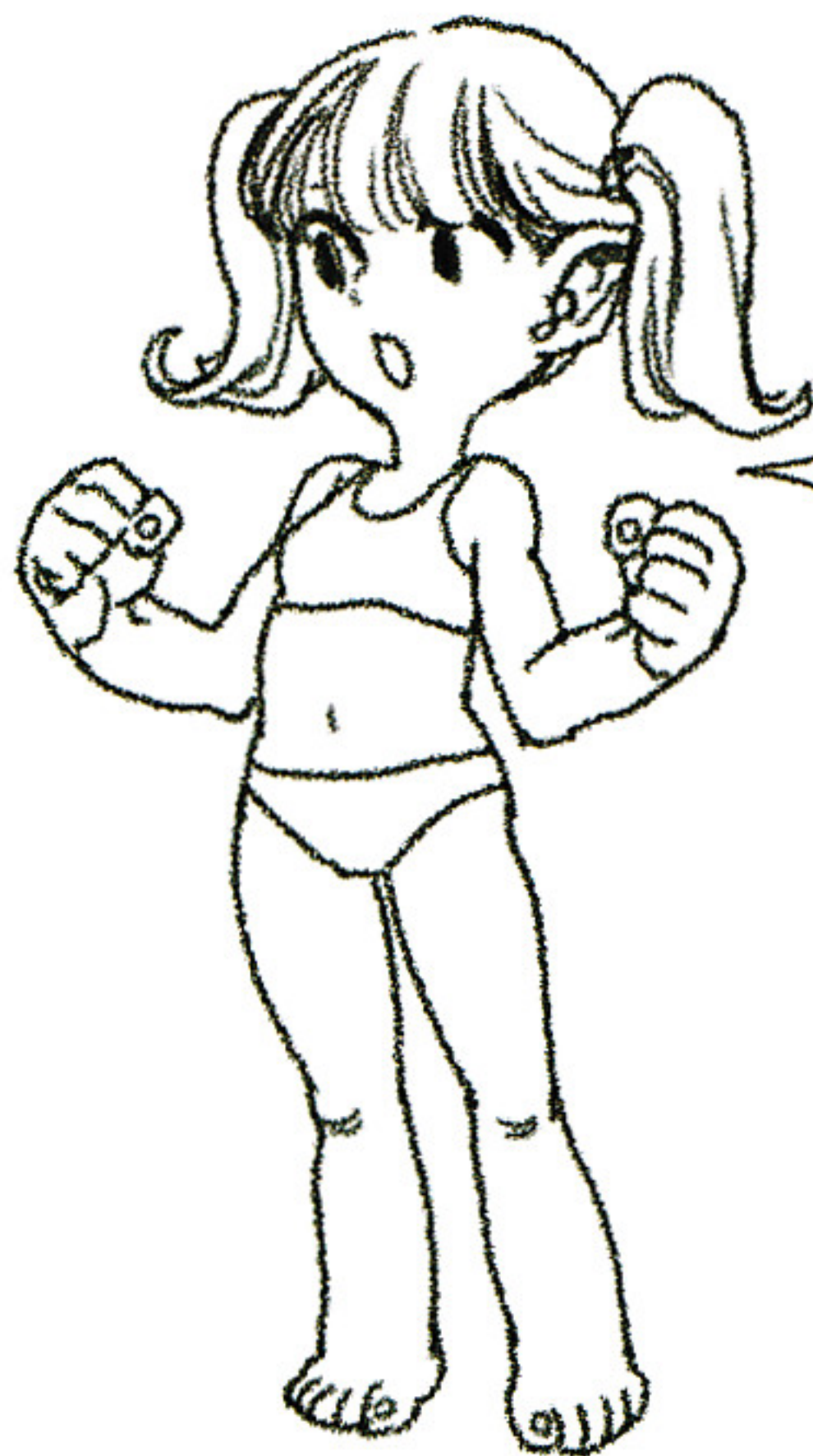
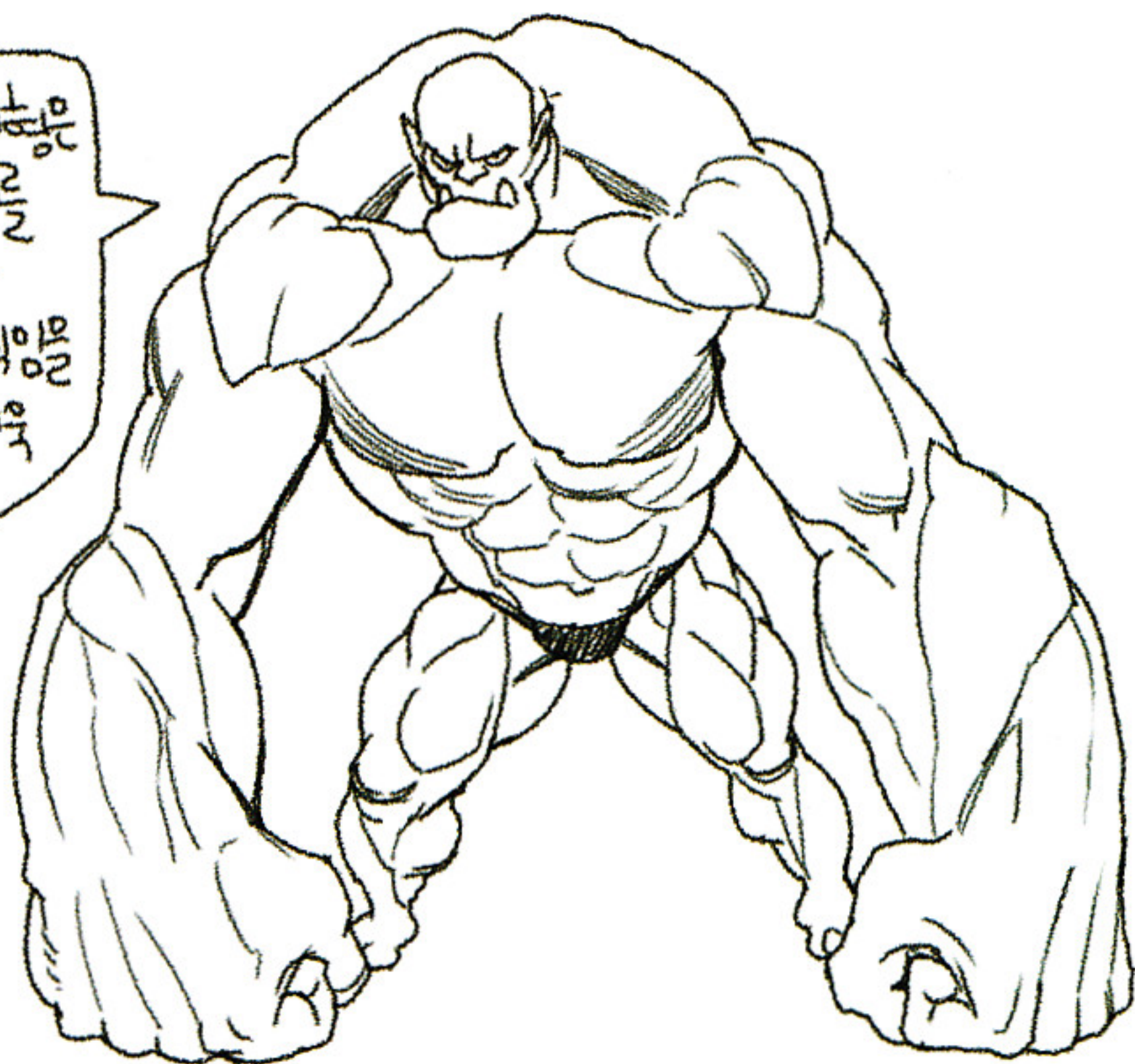
여러 체형을 그릴 때 강조할 부분과 균형에 대해서 알아봅시다.

*데포르메란 특정 부분을 강조하거나 왜곡하여 변형시키는 기법을 말합니다.





괴물처럼 거대한 체형은
근육을 남성처럼 상체를
최대한 강조해 줍니다
캐릭터의 역할이나 움직임에
고려하여 팔 부분을 더욱
강조해 보았습니다



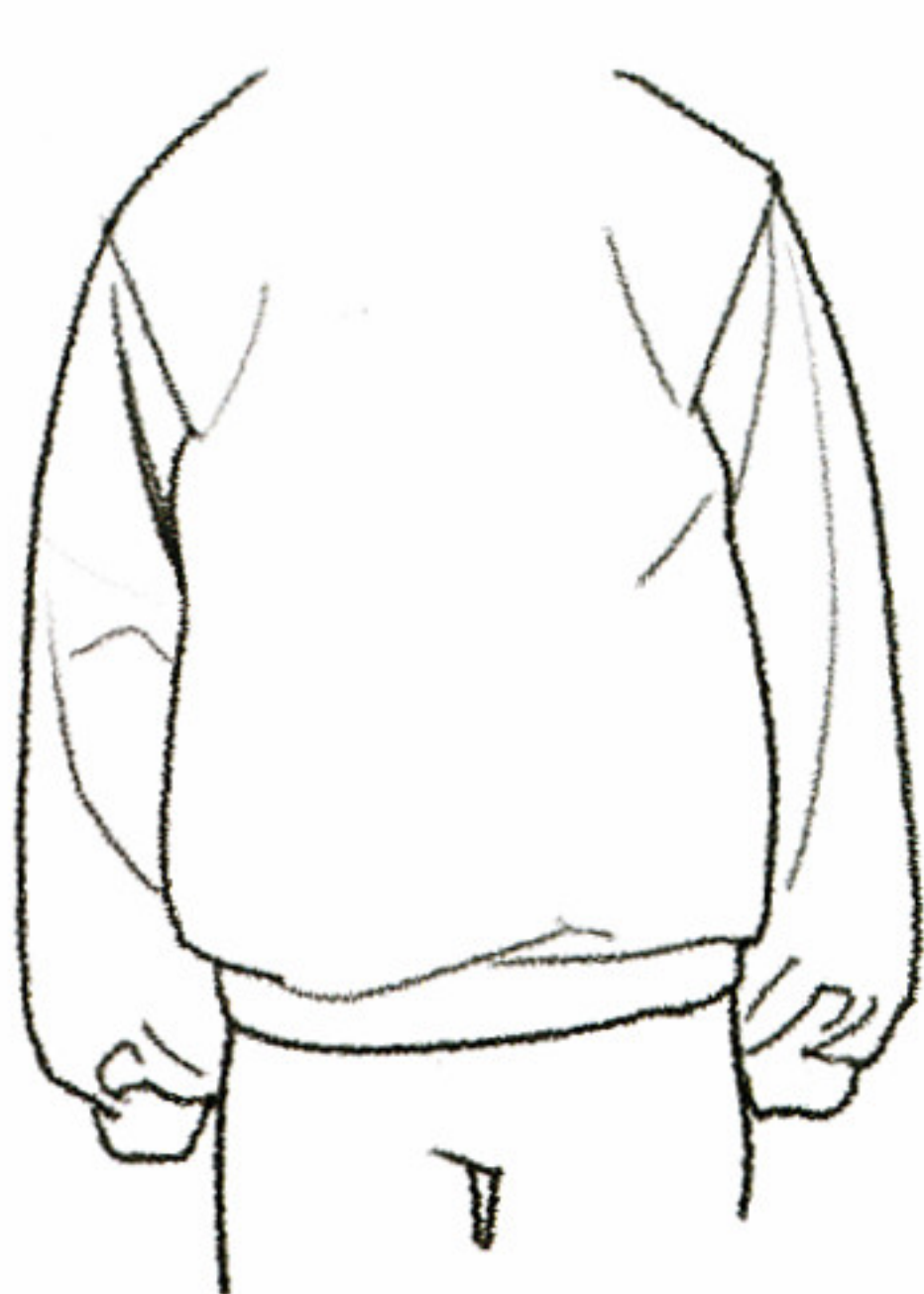
소년·소녀에서
아이 정도의 체형
입니다, 권선에
따라 성인이라도
이러한 체형을
따르기도 합니다
(SD라고도 부른
합니다)
전체적으로 굵고
적고 인체 묘사는
지양하는 편입니다
다리와 발의 경계가
모호해지기도 합니다



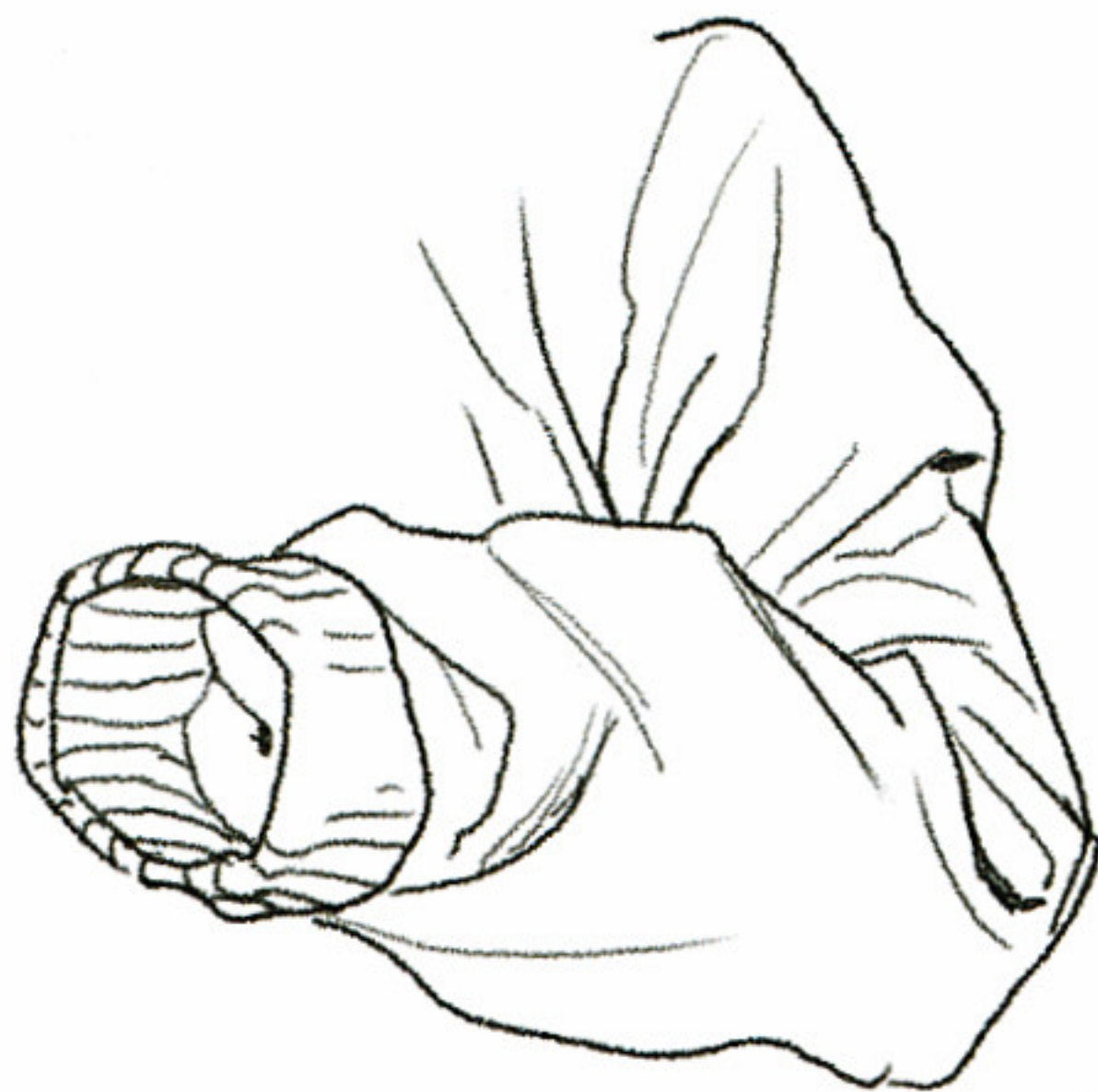
PART 06 /

의심

[옷주름의 종류]



흘러내리는 옷주름
헐렁하거나 몸에 붙지 않고
밑으로 쪽 떨어지는 옷에서
많이 나타납니다.(코트 등)



접혀서 생기는 옷주름



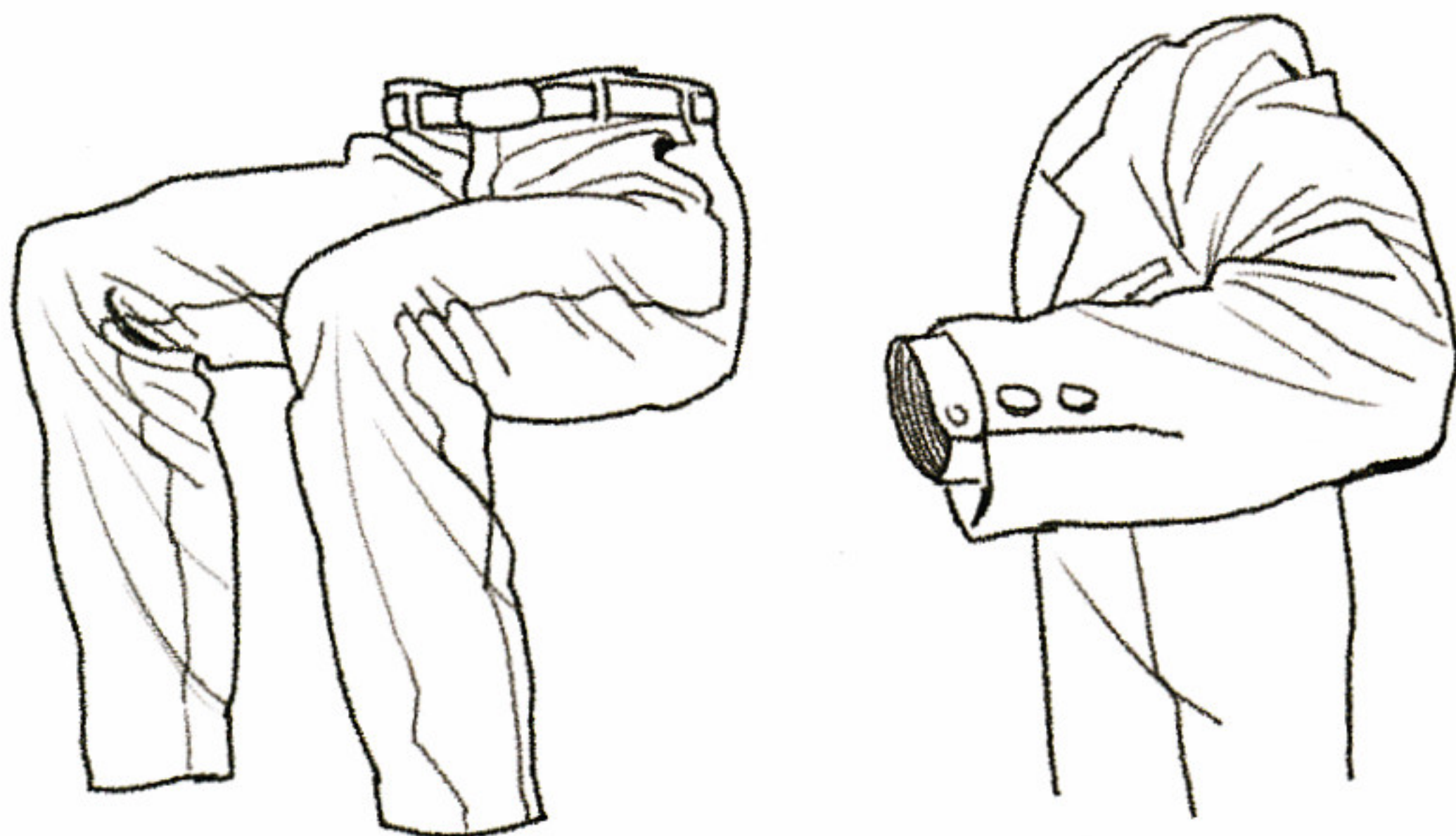
후드 같은 경우엔 정수리 아랫쪽으로
흘러내리면서 주름이 생기게 됩니다.



팔꿈치나 겨드랑이 등
관절 부분에 생기는 주름으로
자글자글한 모양을 하고 있습니다.
가죽옷이나 청바지 같은
뽕뽕한 재질의 옷은 관절이 접혔던
흔적이 주름으로 남아 있습니다.



옷이 당겨질때의 주름을 참고해 봅시다.
고정되어 있는 부분, 즉 재봉선을 기준으로 옷이 당겨진다고 생각하면 됩니다.



팔이나 다리를 접었을 땐 팔꿈치, 무릎 등을 기준으로
관절 부분에 옷이 걸리면서 주름이 생긴다고 보면 됩니다.



일반적인 면 티는 옷이 접히는 부분을 제외하면 주름이 길게 잡힙니다.



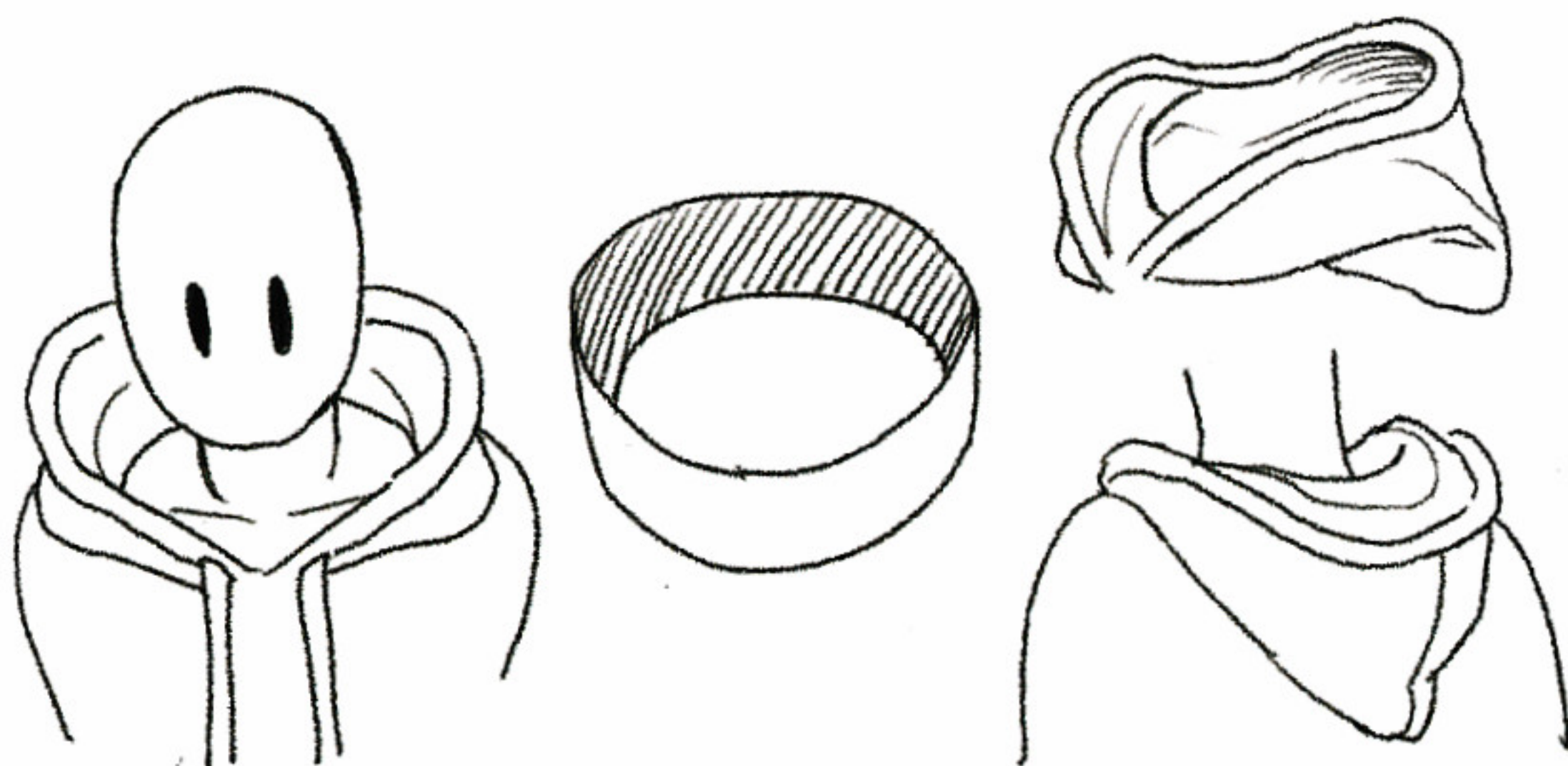
몸에 비해 넉넉한 사이즈의 옷은 여유 공간을 큼직하게 그려줍니다.



가죽옷 등 옷 재질이 두껍기 때문에 주름이 강하게 생기고 광이 나는 표현을 해줍니다.



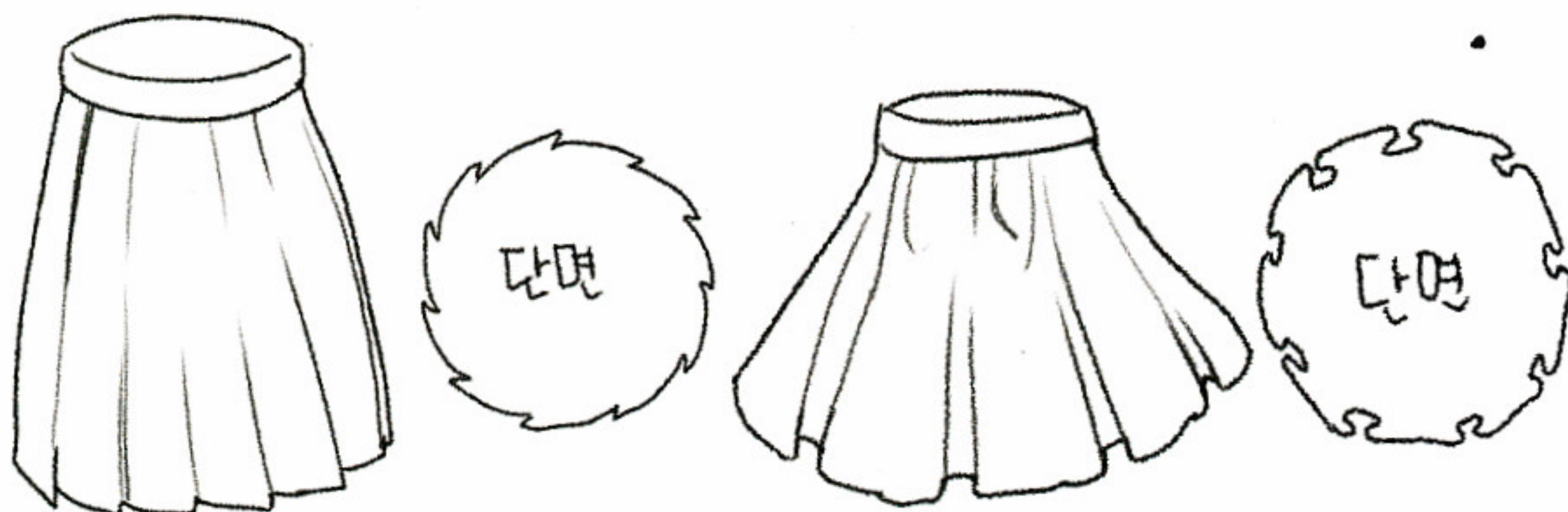
원피스 등 옷 중간에 고무줄로 조여주는 부분은 부피가 급격하게 줄어들기 때문에 그 곳을 기준으로 주름을 집중해 줍니다.



후드는 기본적으로 입체적인 표현이 있어야 그림다운 맛이 납니다.
바깥쪽의 면과 안쪽의 면을 잘 생각해서 그려봅시다.(자료 참고 필수!)

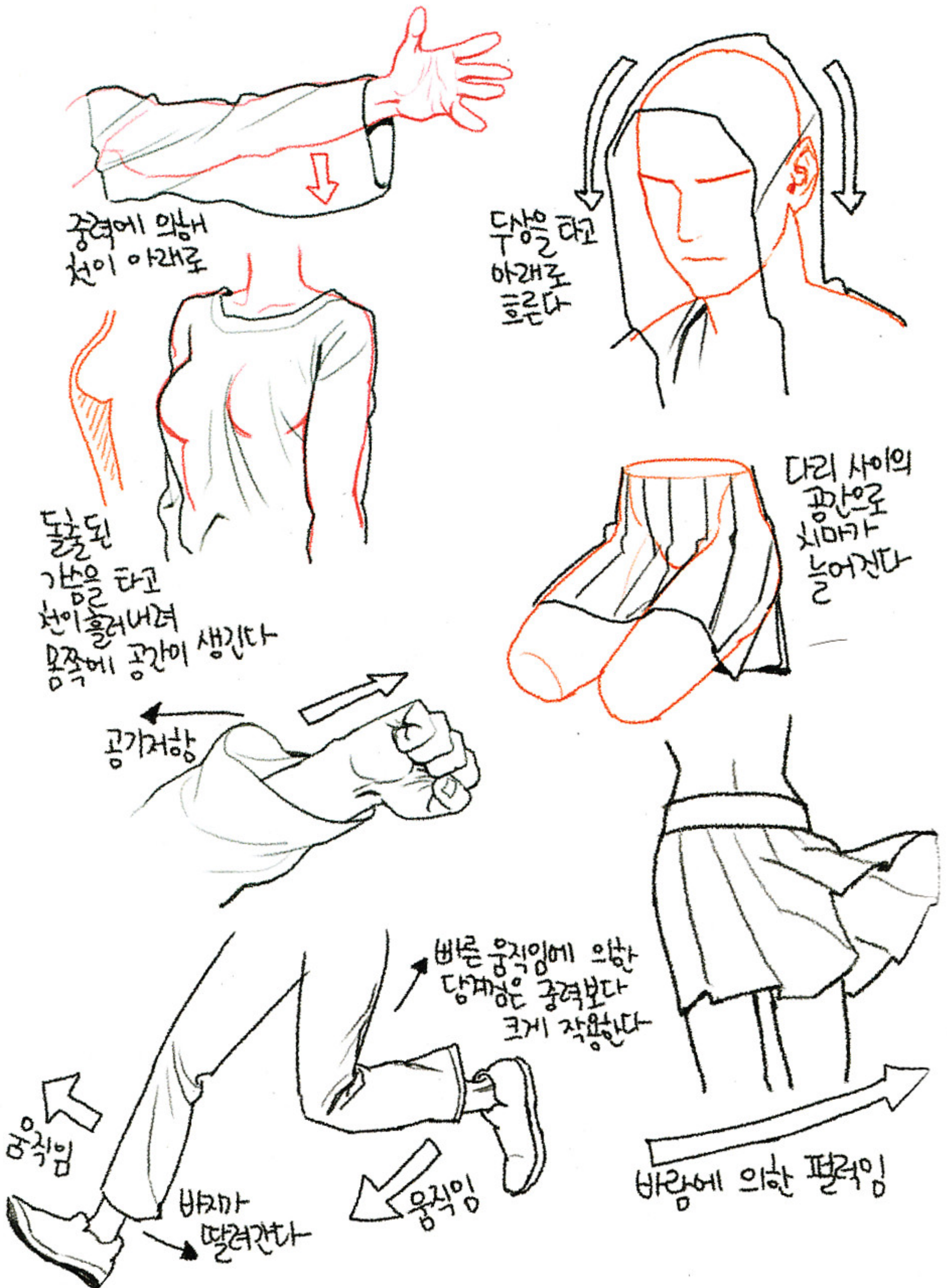


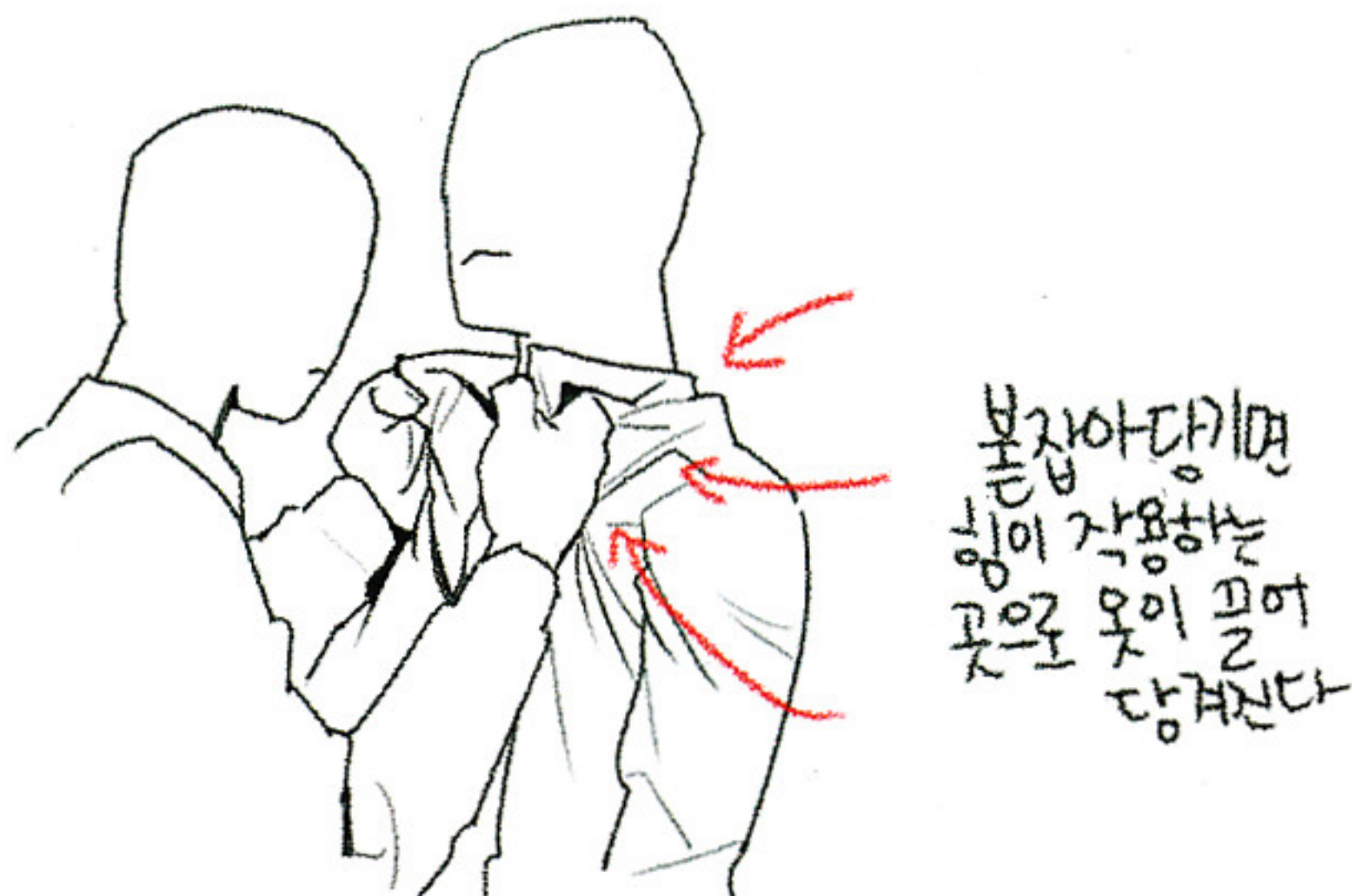
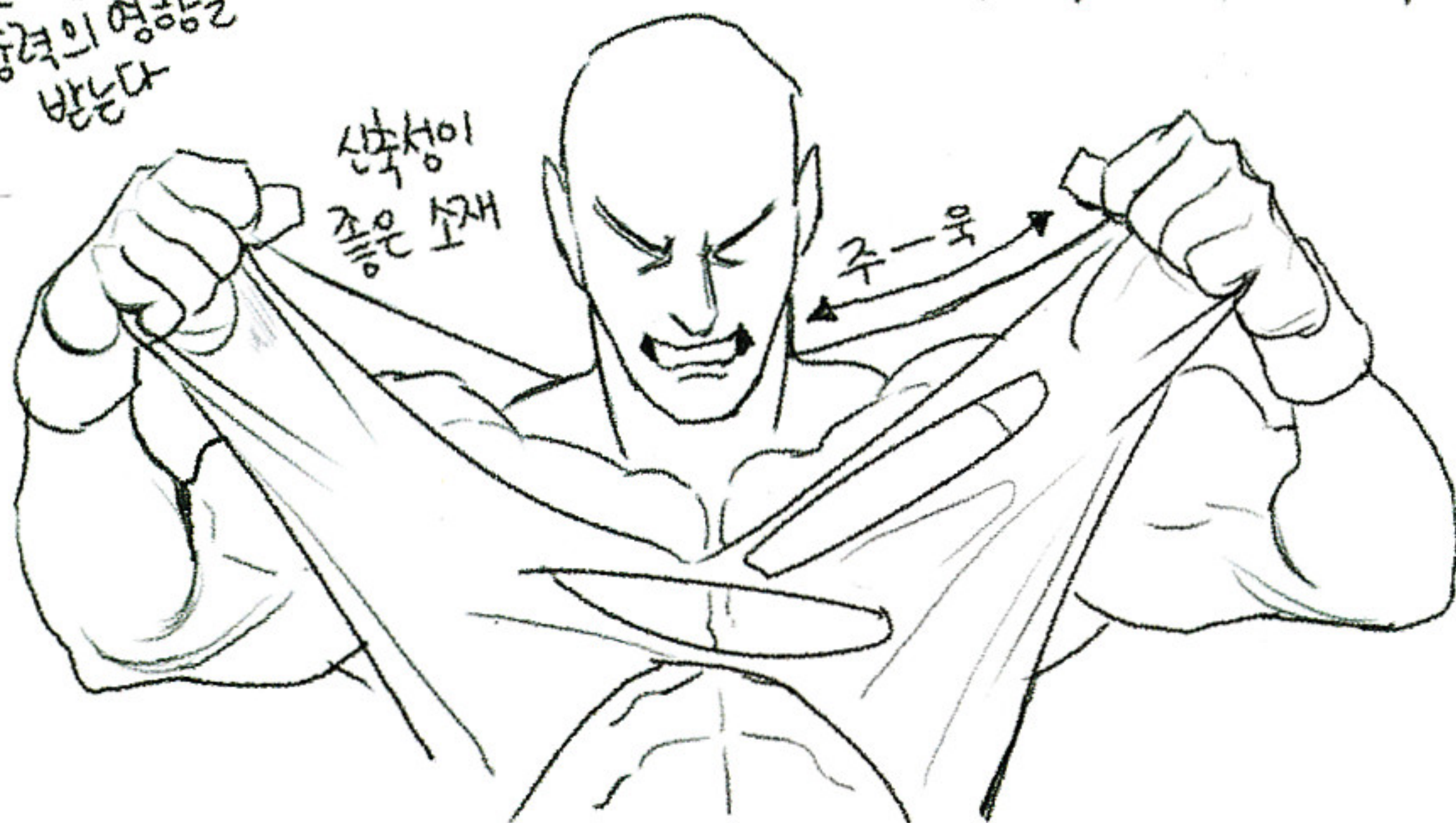
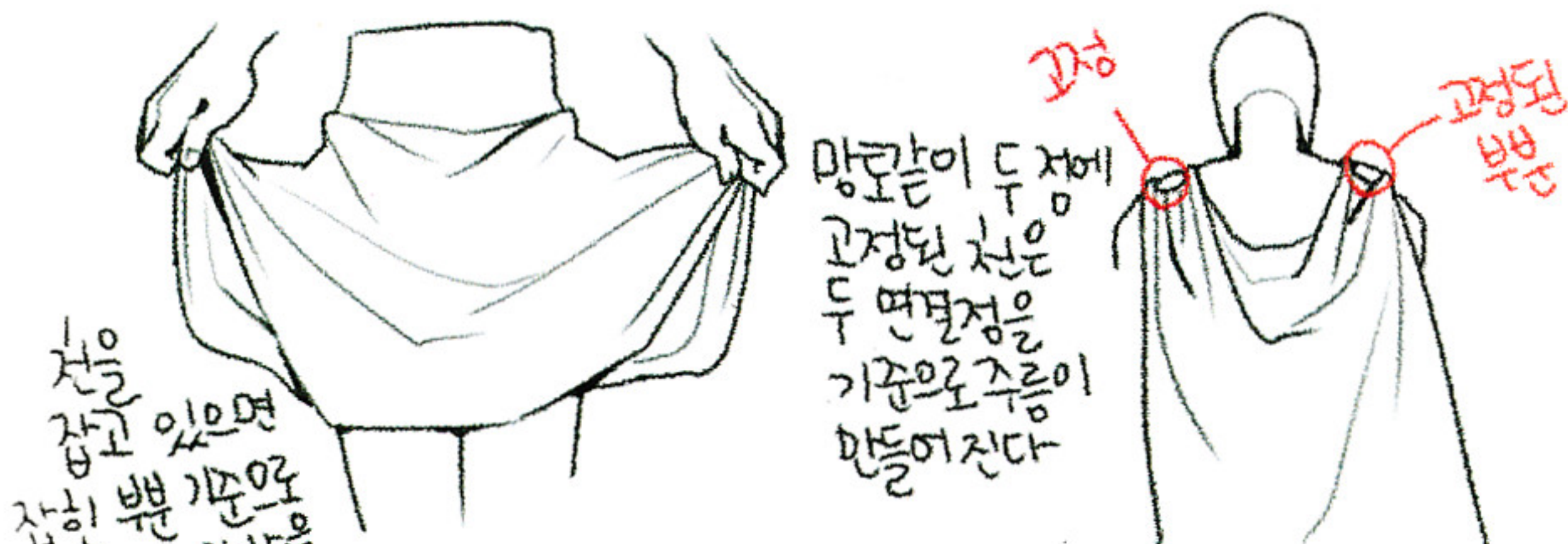
후드 뿐만 아니라 다양한 의상을 그릴 때
안쪽면과 바깥면을 제대로 묘사해주면 인물의 입체감이 더욱 살아납니다.

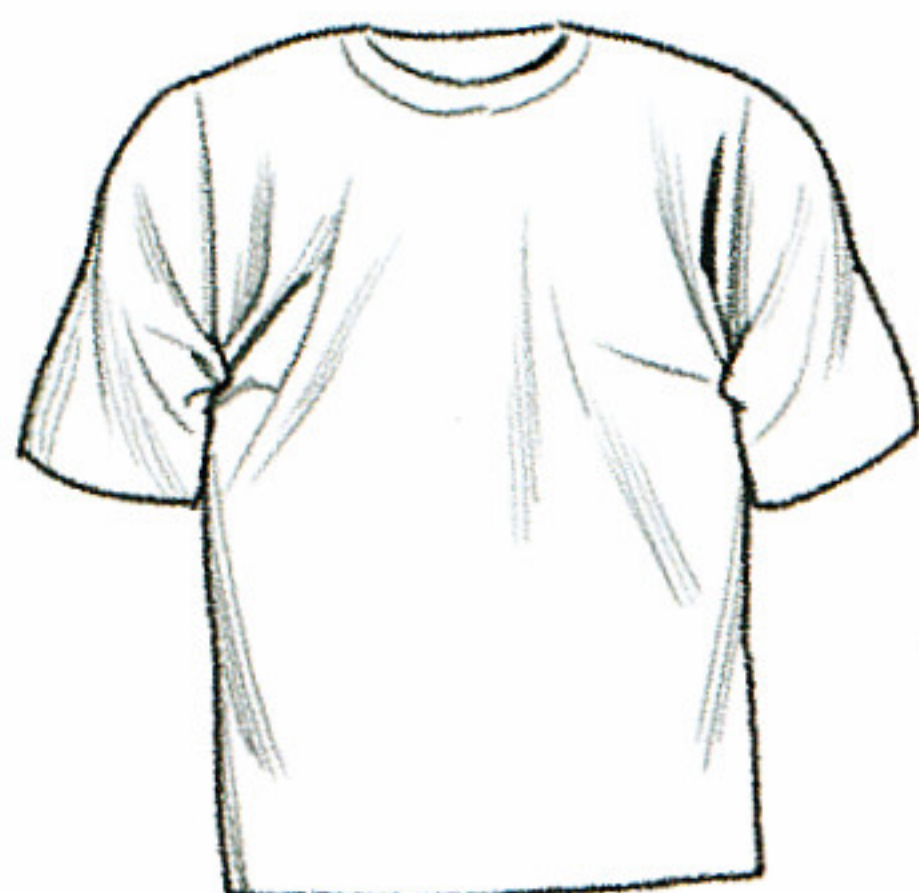
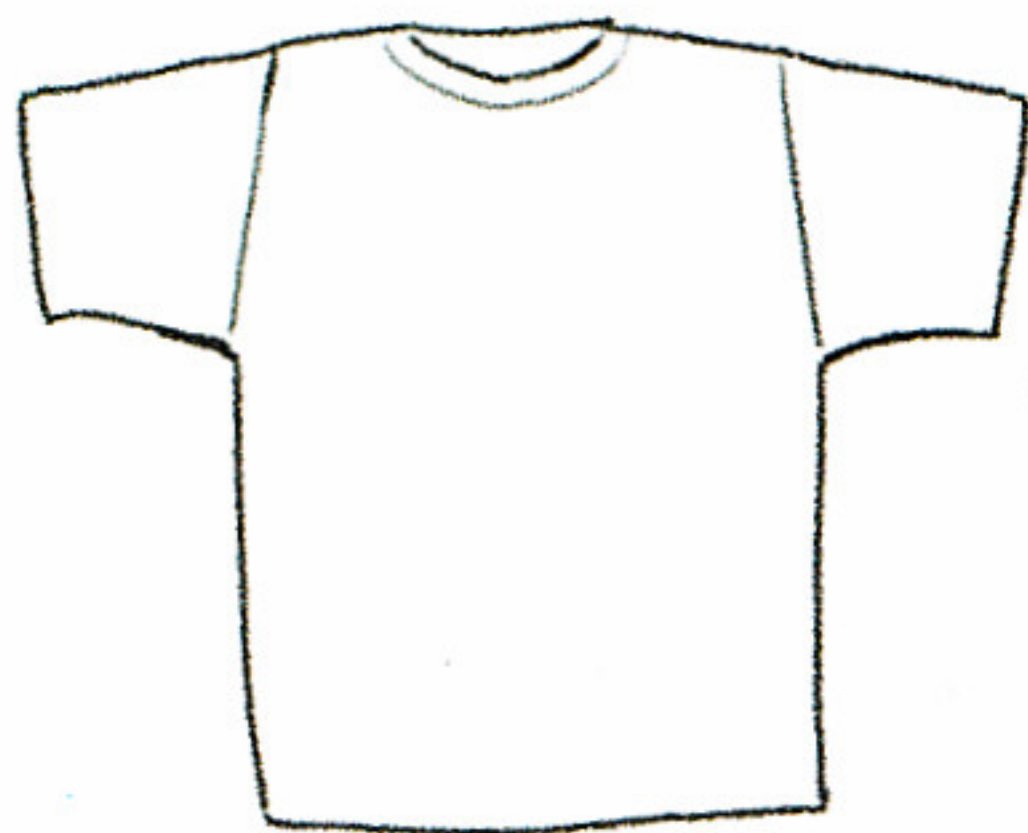


치마를 그릴 땐 단면을 생각해보고 그에 맞는 모양으로 그려줍시다.

의상을 그릴 때의 여러 가지 변수에 대해 알아봅시다.



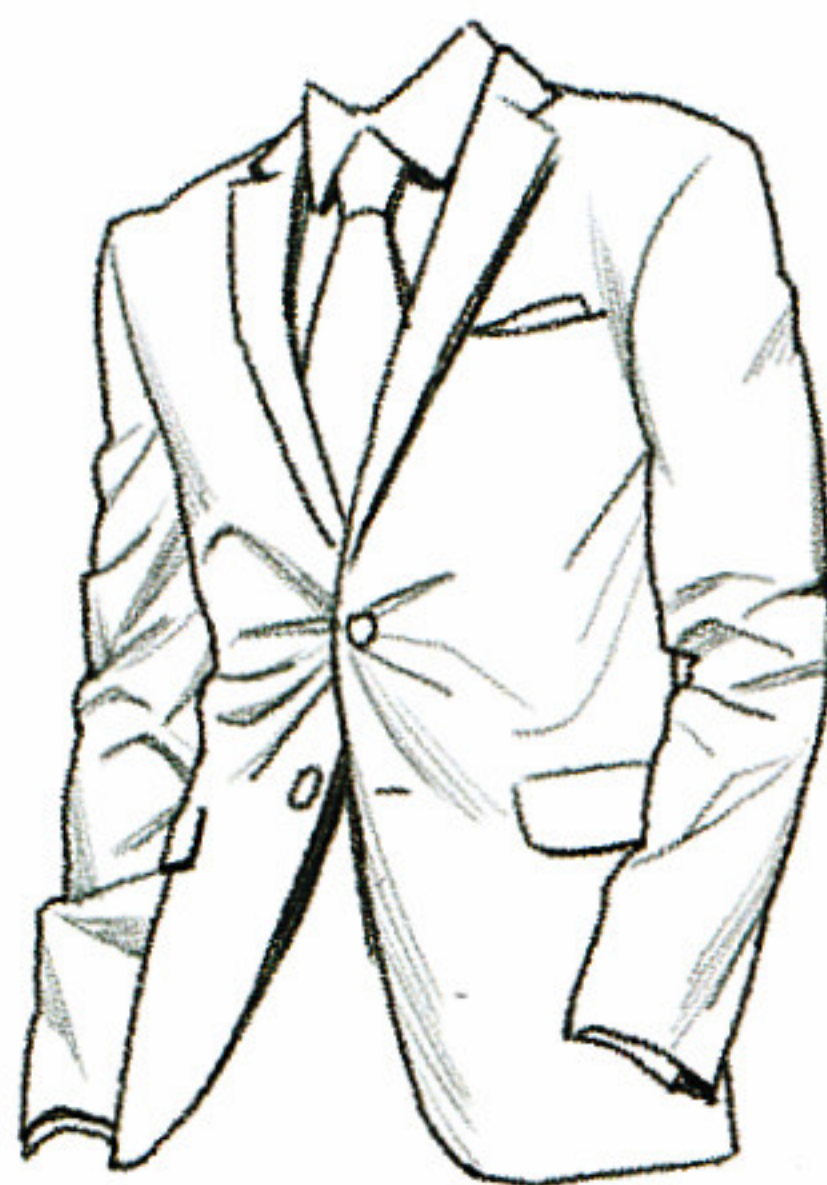




티셔츠는 T자 모양으로 옷을 만들기 때문에 팔을 내린 자세에서는 소매 재봉선을 기준으로 아래로 접히는 형태가 됩니다.

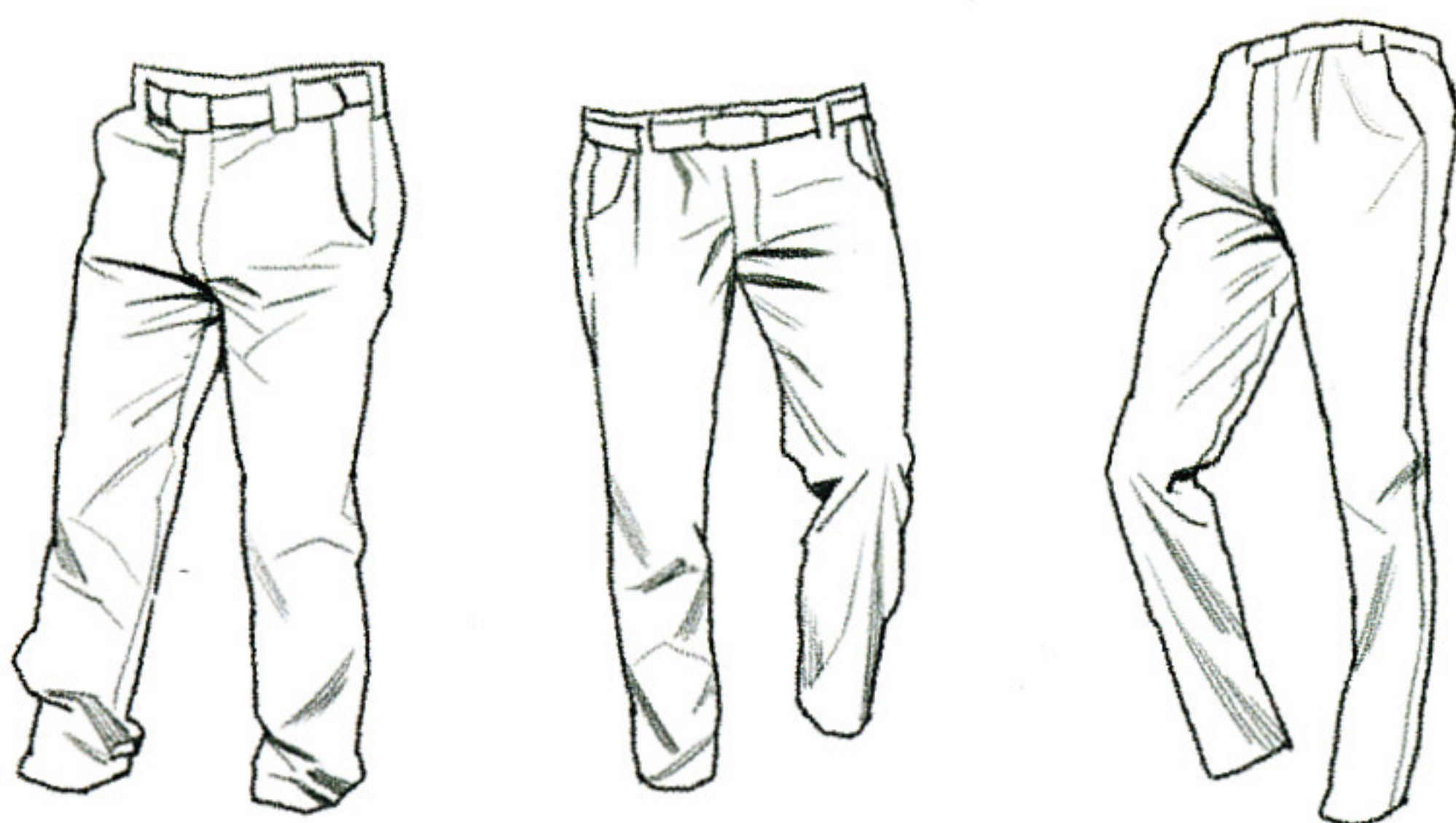


옷의
끝자락
밖엔
주름
이
많이
생긴다

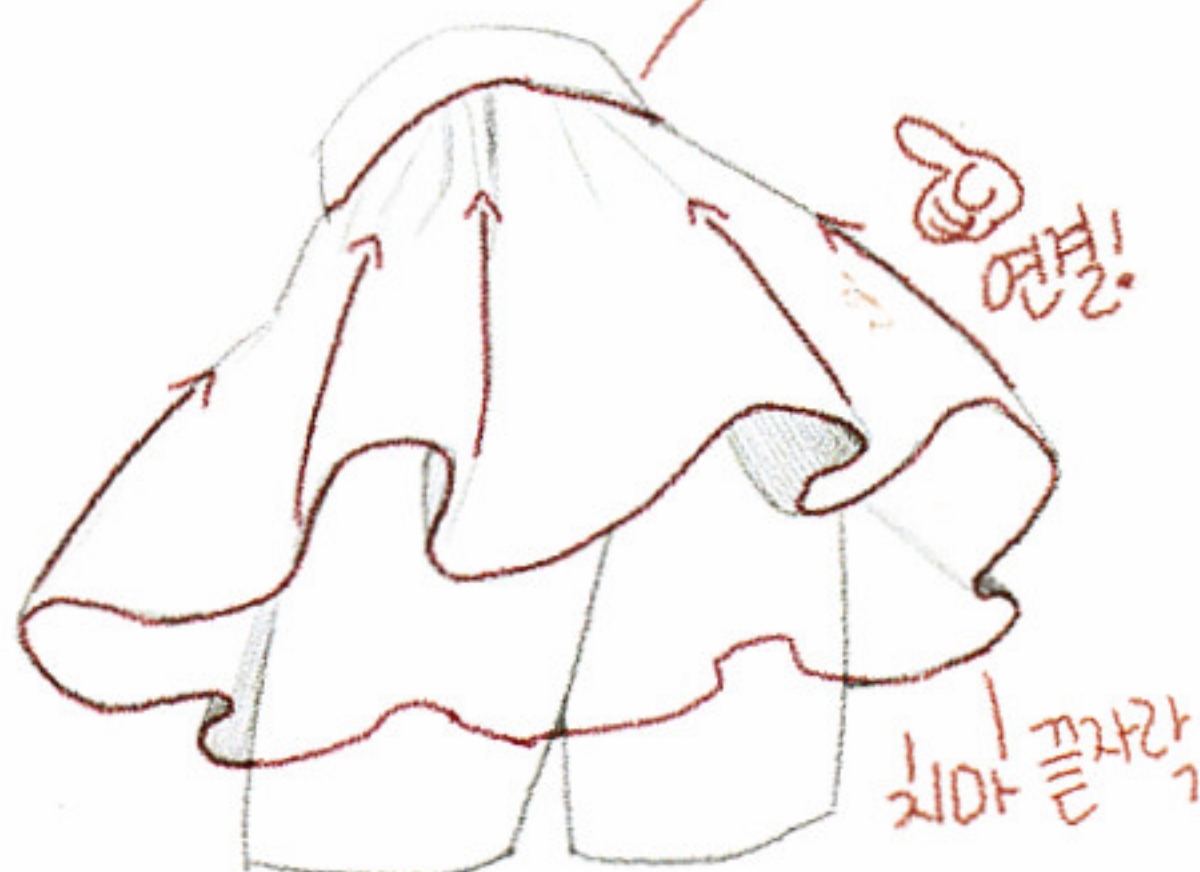
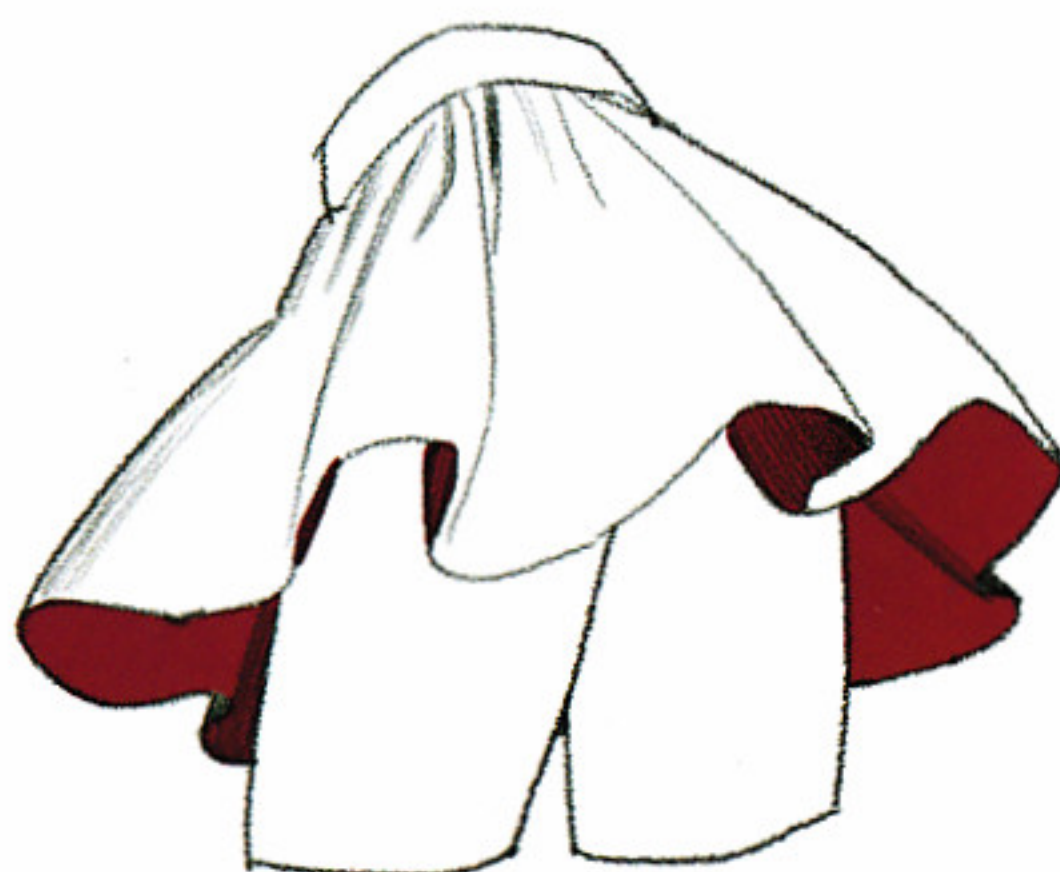


옷주름이 생기는 곳은 주로 관절 부분처럼 몸이 접히는 부분이나 후드티, 트레이닝복처럼 소매나 발목이 고정되는 옷의 끝자락 등이 있습니다.

다양한 옷의 재질과 옷의 크기(몸에 얼마나 핏 되는지)를 생각해보고 그에 어울리는 주름을 그려봅시다.

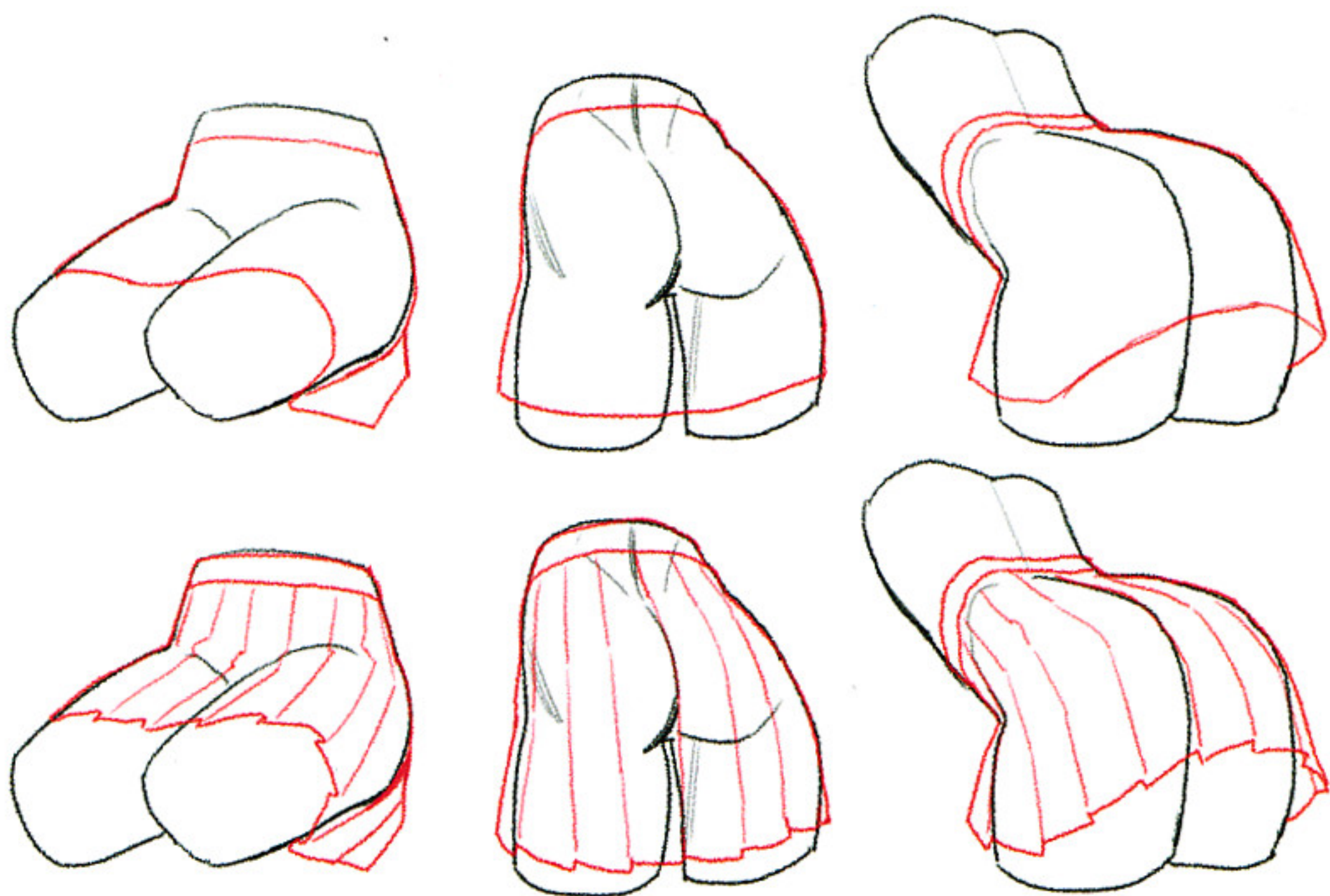


바지의 주름은 사타구니 부분(중앙 재봉선 등)과 무릎을 기준으로 한 천의 당겨짐에 의해 결정됩니다. 바지 아랫단의 경우 길이가 길고 통이 큰 경우 신발 등에 천이 걸치면서 주름이 많이 잡히게 됩니다.

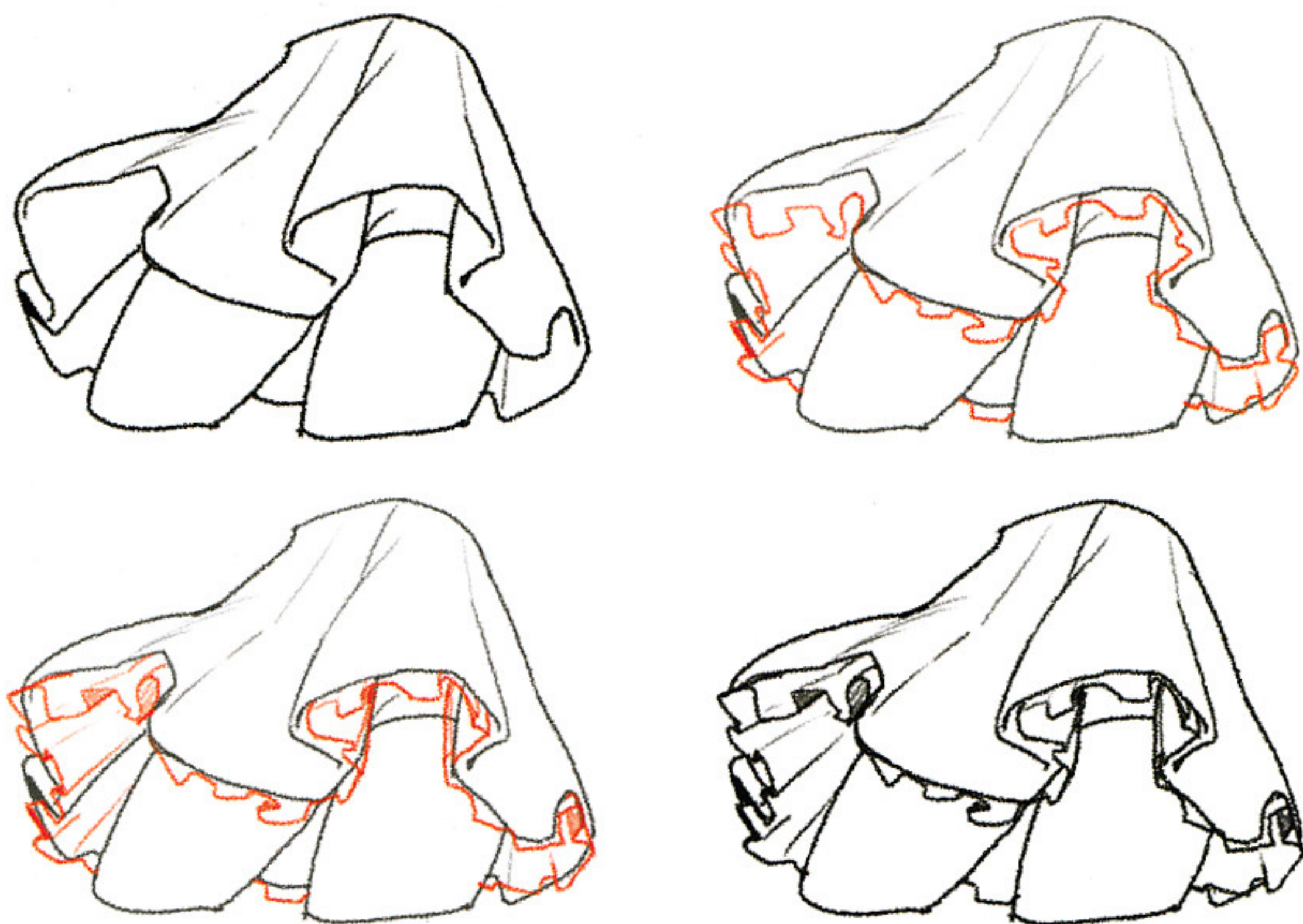


치마주름을 그릴 땐 치마가 시작되는 부분과 치마 끝자락을 이어줍니다.

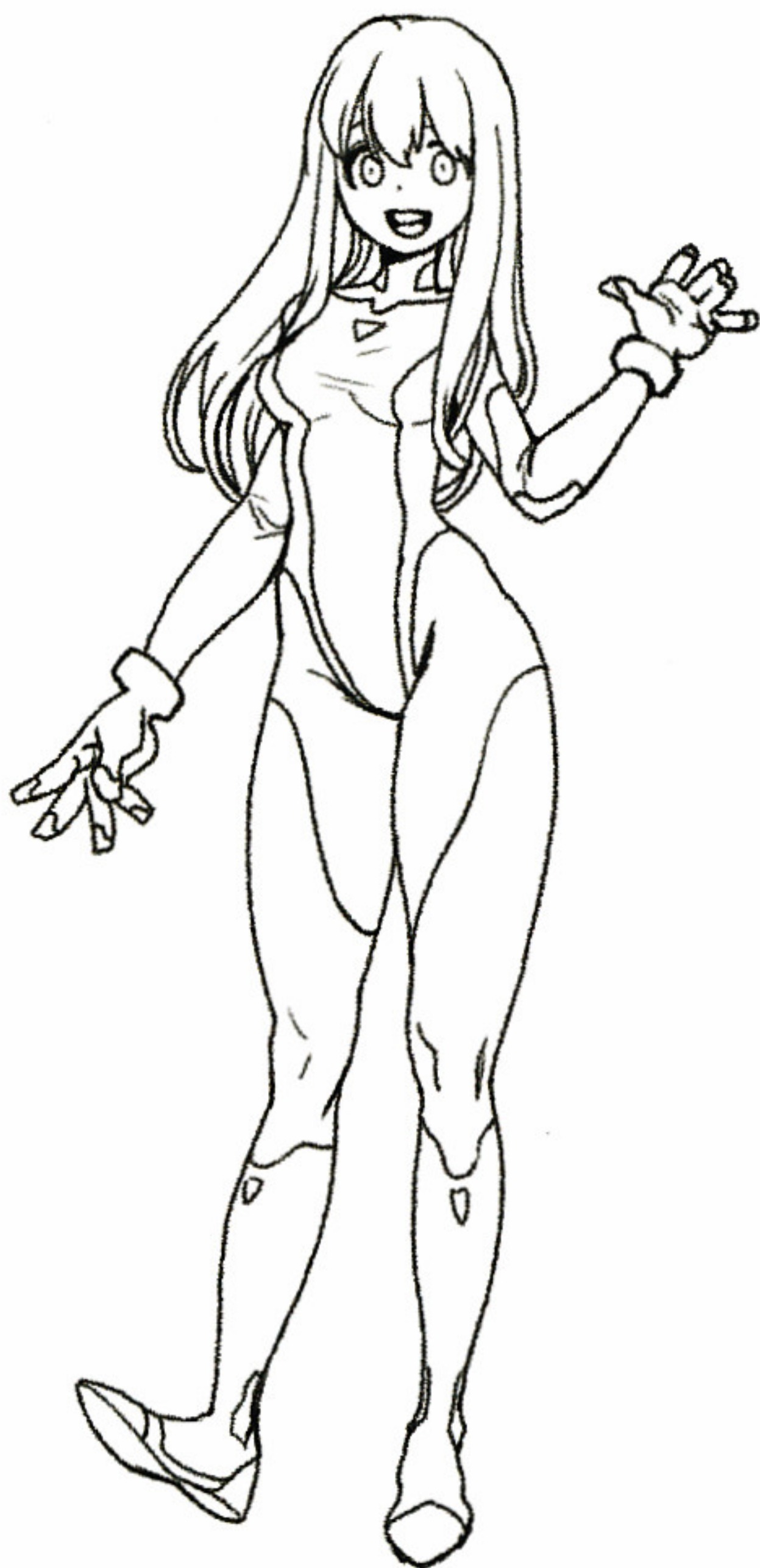
치마와 같은 입체적인 모양의 물체를 그릴 땐
안쪽 면을 잘 표현해주어 입체감을 살려줍니다.



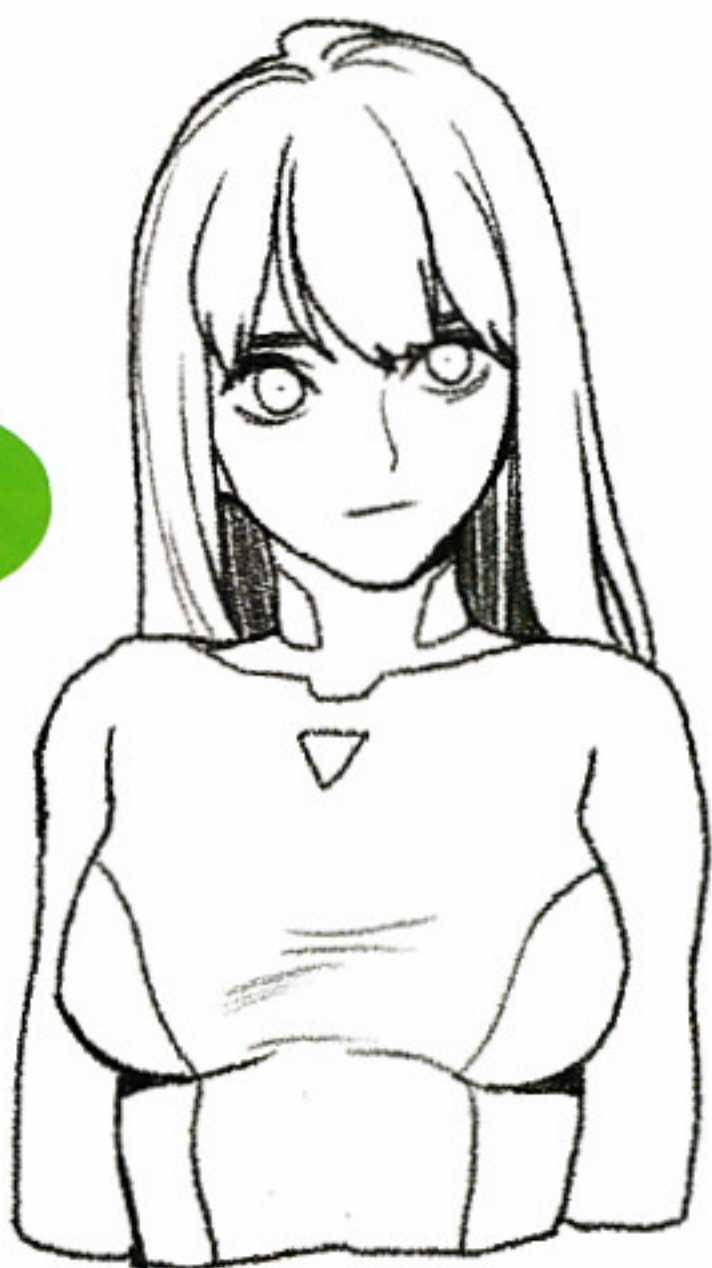
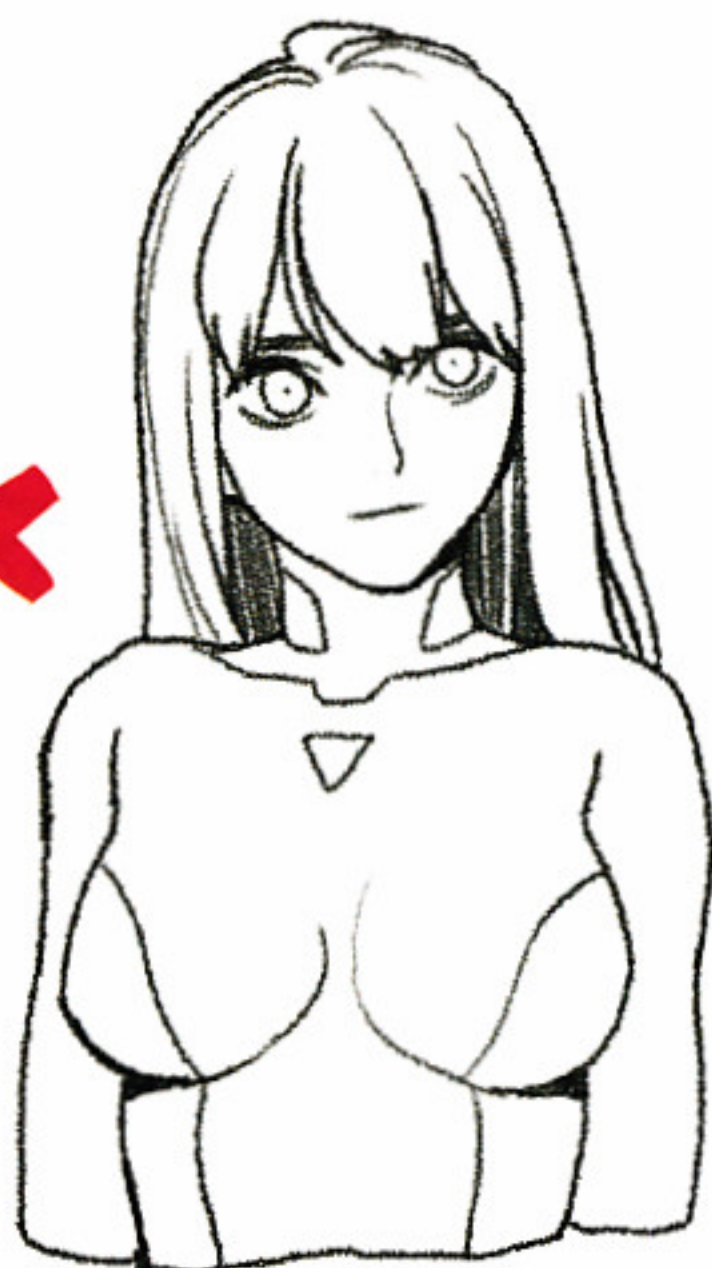
치마가 없어진 몸의 윤곽을 따라가듯 그려줍니다.
자세에 따라 중력에 의해 다리나 엉덩이 등에 걸쳐지는 느낌을 살려줍니다.



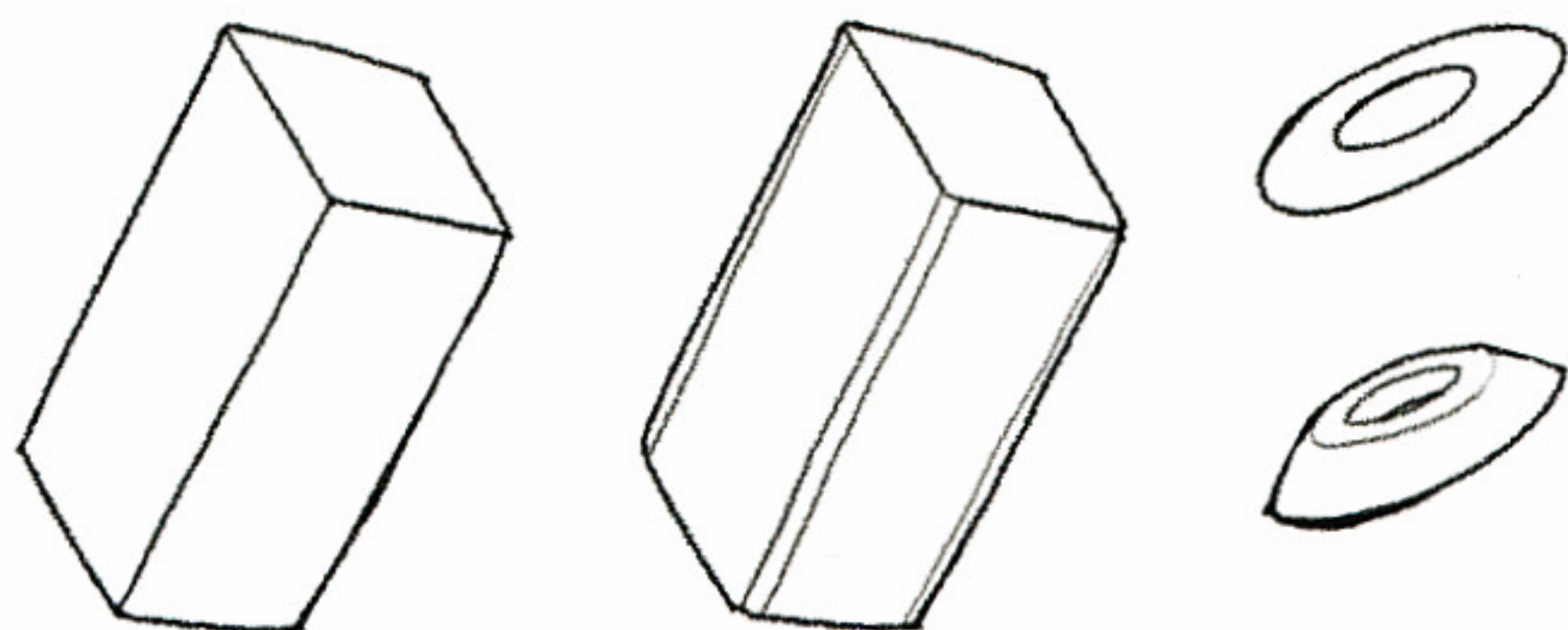
여러 겹의 치마를 그릴 땐 바깥 치마 라인에 맞춰서 안쪽 치마 라인을 그려줍니다.
안쪽 치마 라인을 따라가면서 주름을 그려주는 느낌으로 그려봅니다.



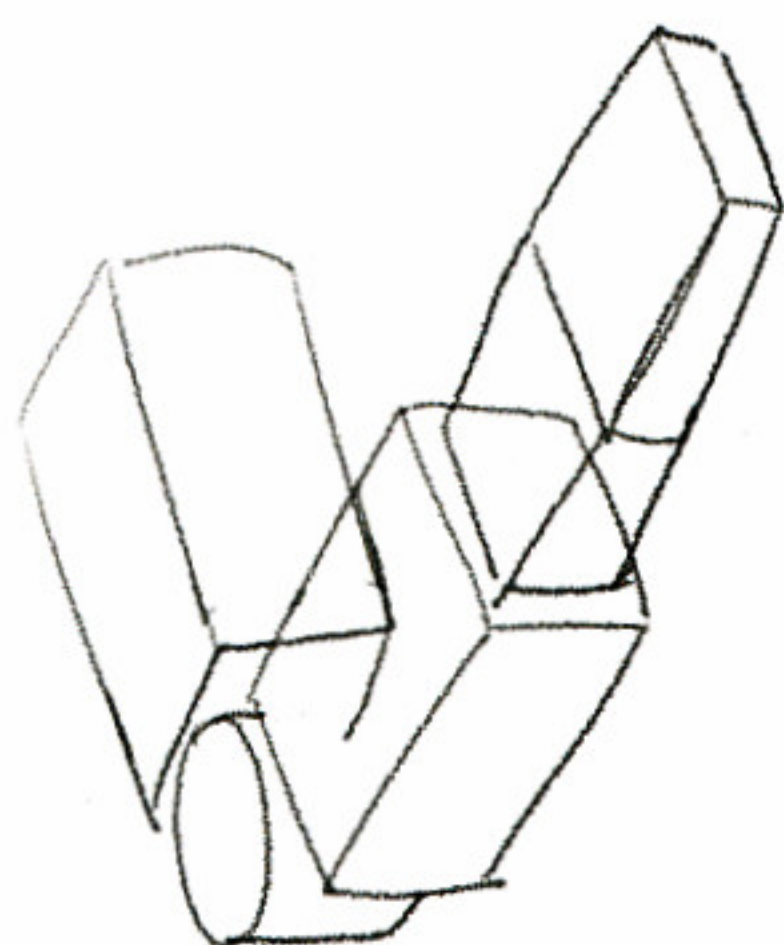
타이즈 계열의 의상을 입었을 때에는
몸매 라인이 완전히 드러나는 형태가 됩니다.
주의할 점은 바디 페인팅이 아닌
의상의 형태이기 때문에
여성의 가슴 등의 덩어리 사이의
공간 표현에 주의해야 하고
관절 부분이나 굴곡이 있는 지점 등에는
주름이 생기는 점 등을 주의합니다.



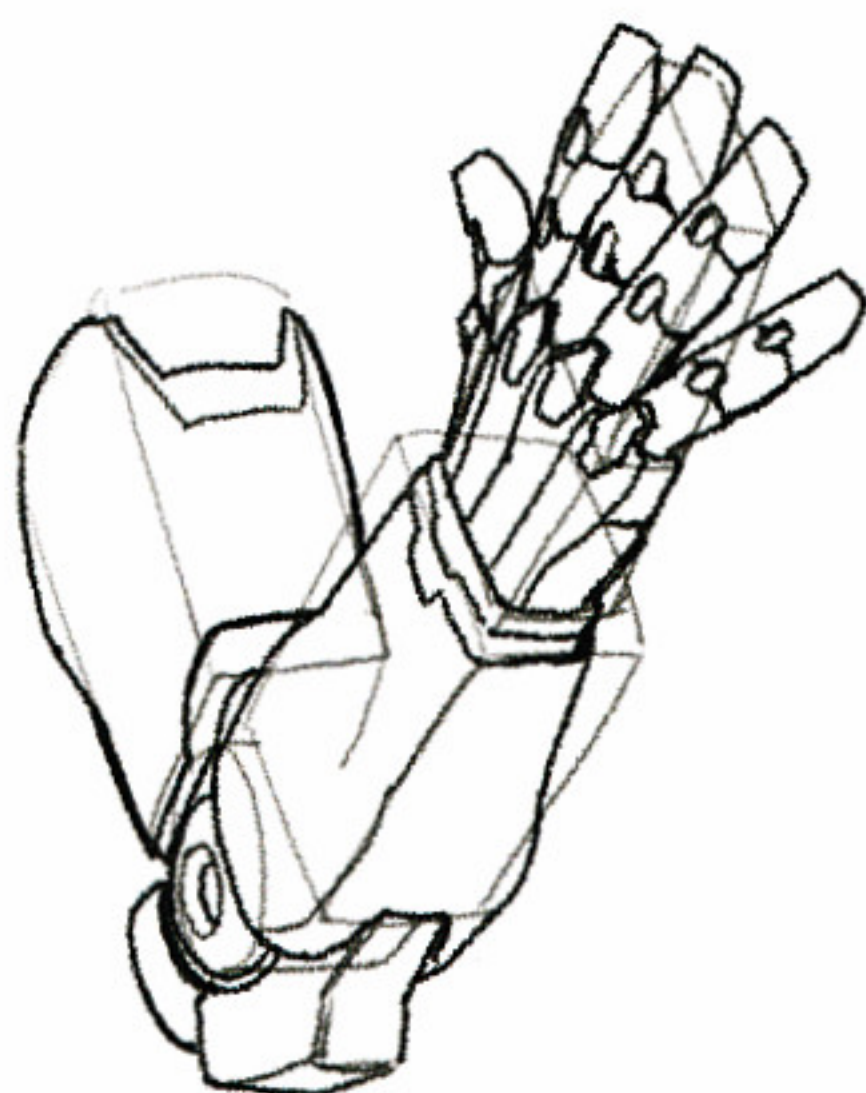
바디슈트를 그릴 때 많은 사람들이
실수하기 쉬운 부분인데
가슴의 윤곽이 완전히
드러나지 않습니다.
설정상 몸에 완전히 밀착되는
슈트라는 식으로 넘어갈 수 있으니
리얼한 표현을 할 지
좀 더 취향에 맞출 것인지
선택하면 되겠습니다.



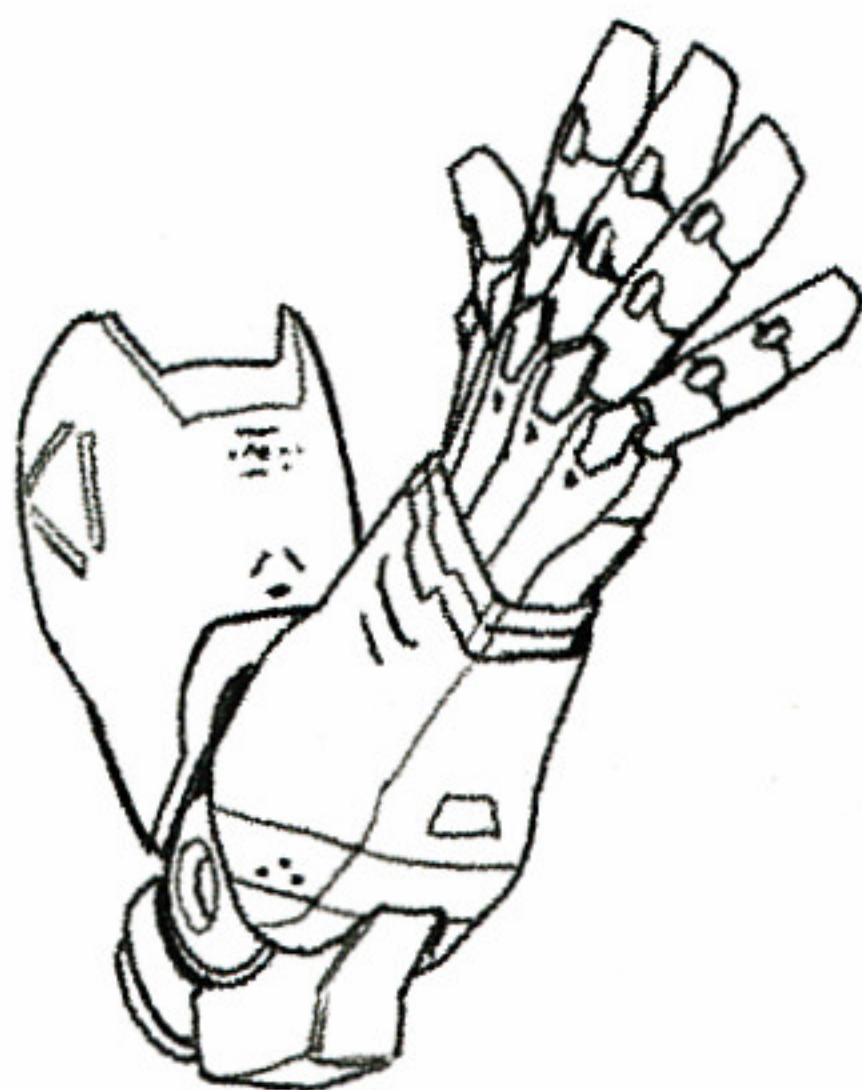
기본적으로 기계를 그릴 때 같은 모양이라도 좀 더 입체적인 표현을 해주면 더욱 효과적입니다.



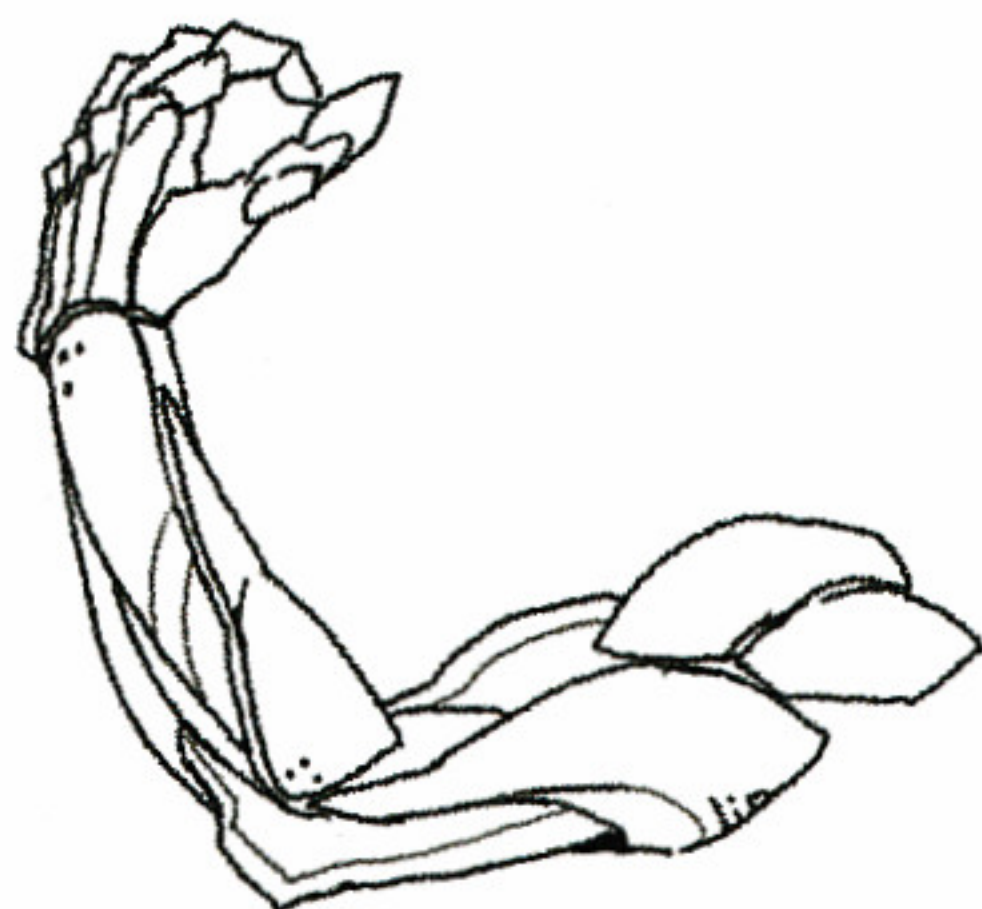
전체적으로 입체가 같은 각도여야 어긋나 보이지 않습니다.



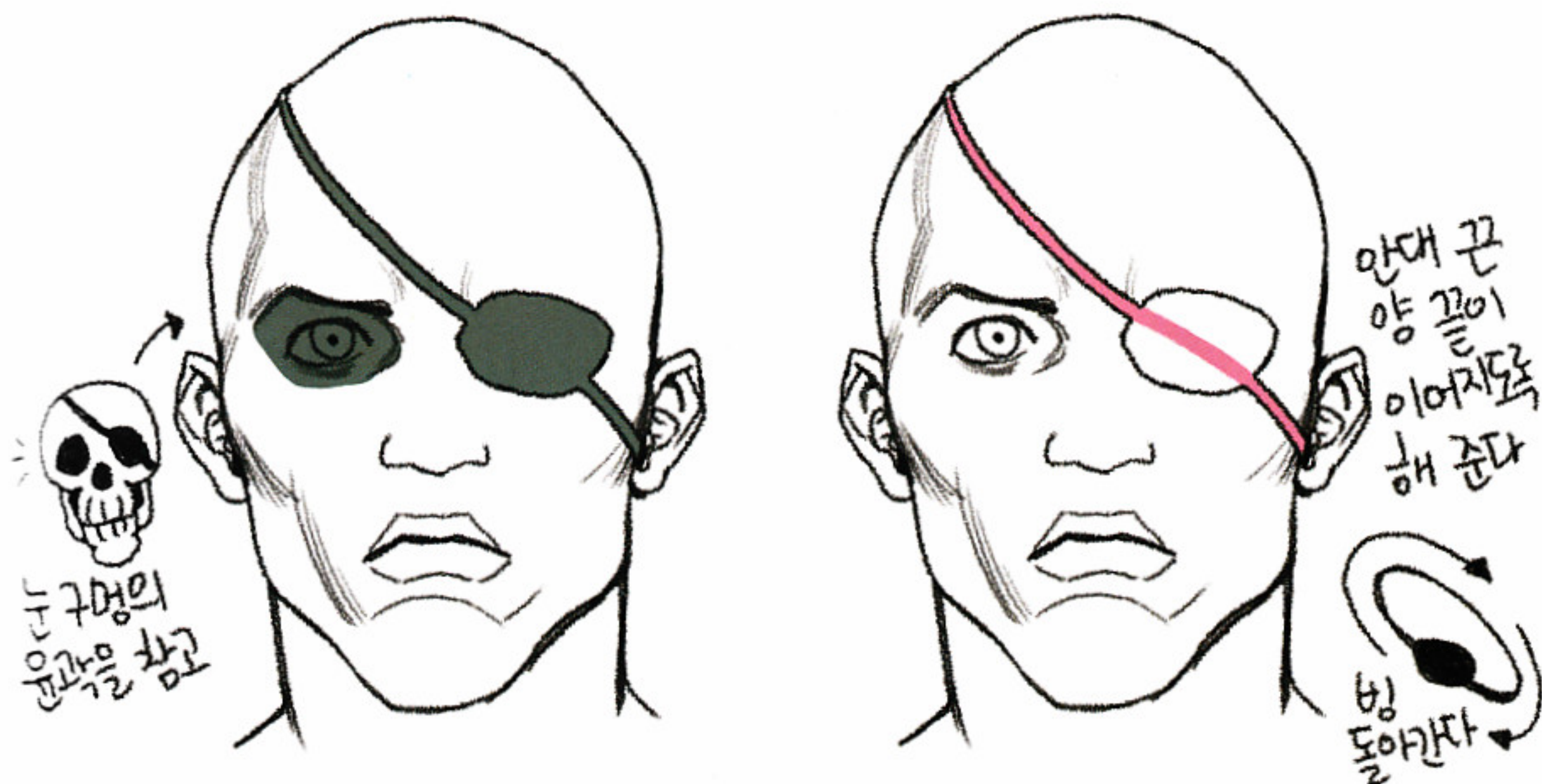
러프 위에 묘사를 해 줍니다.



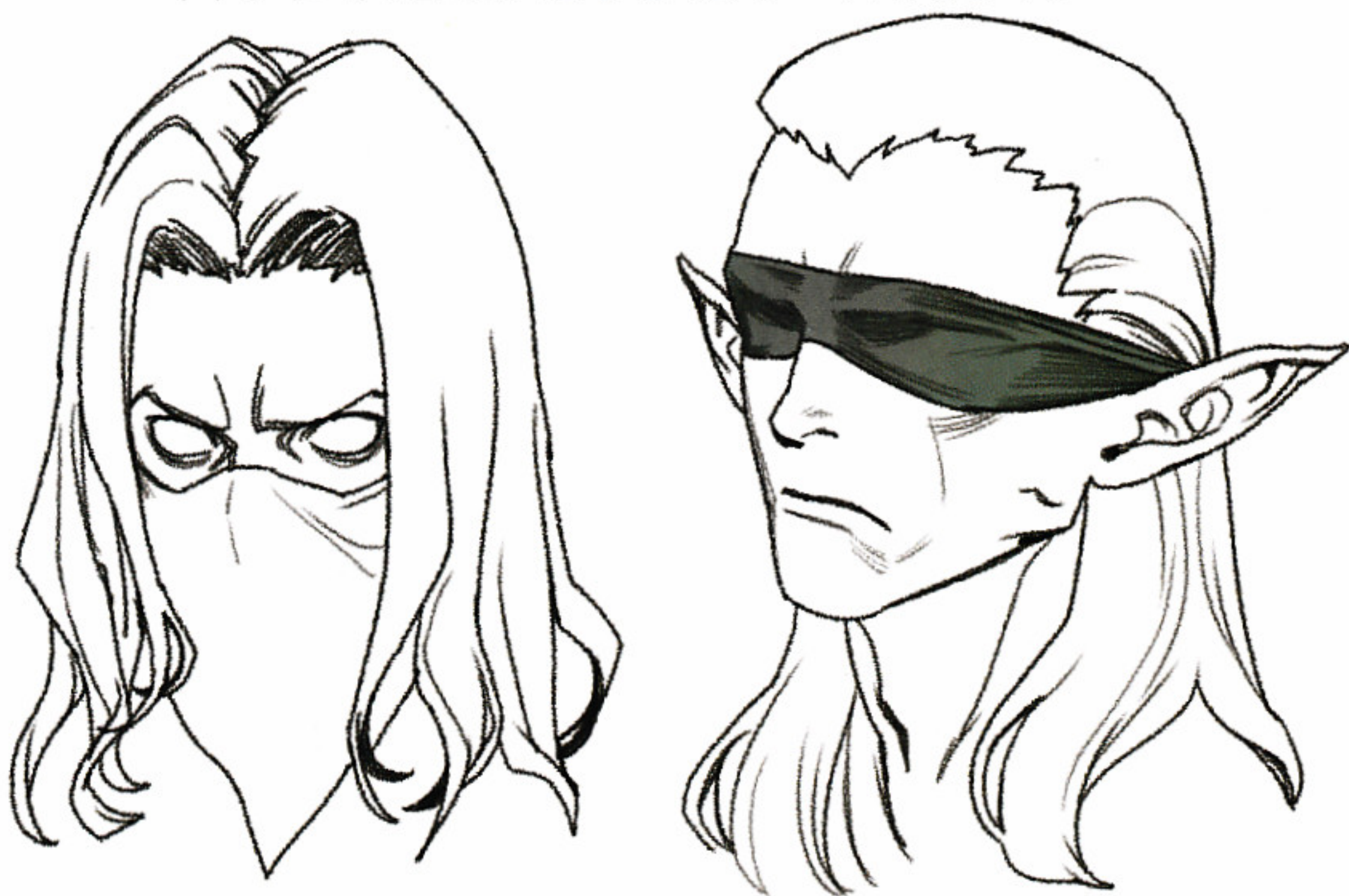
디테일을 추가해주고 완성해 봅시다.



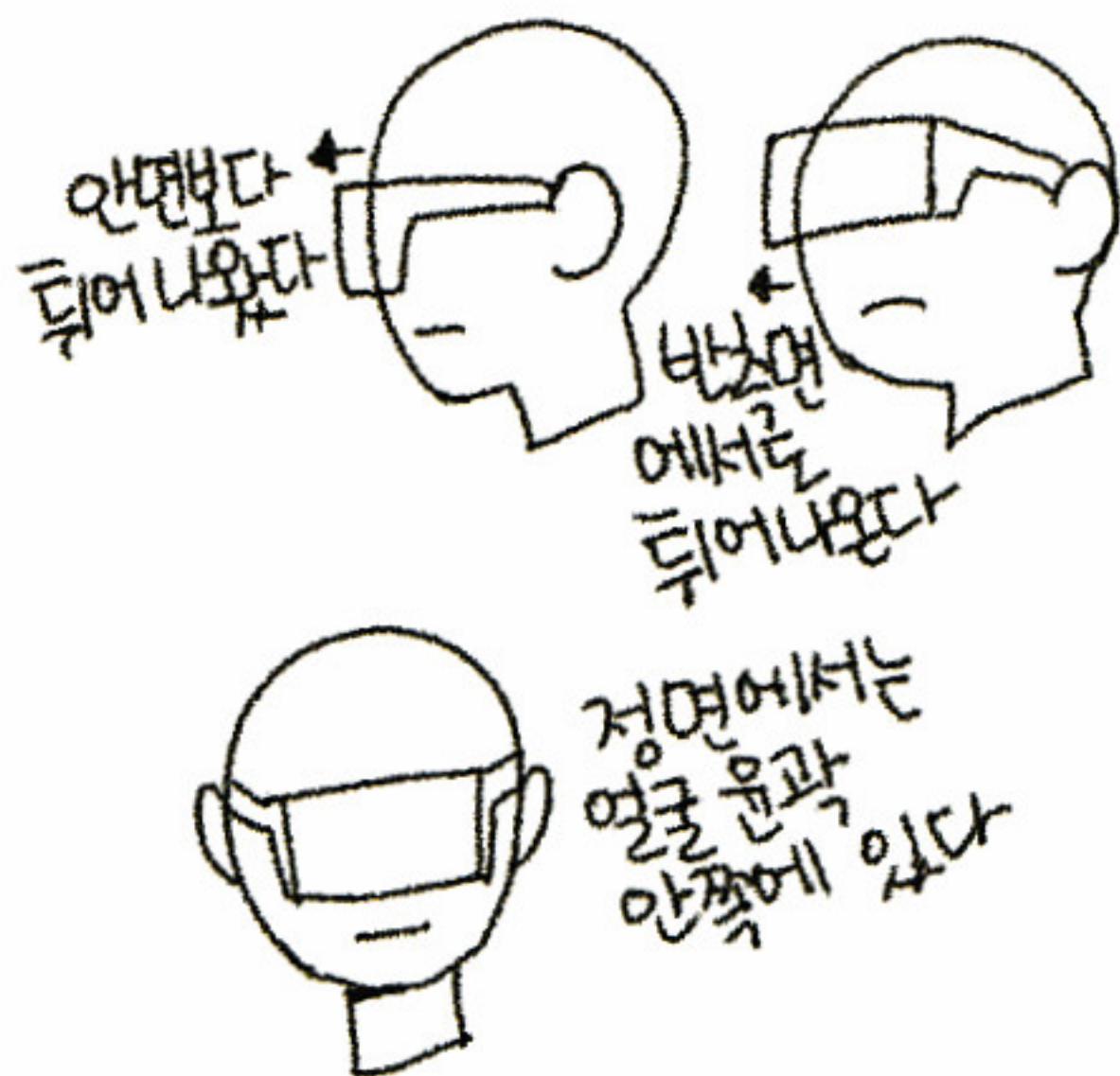
사이보그 느낌의 기계를 그릴 땐 인체 구조를 기반으로 디자인해주면 더욱 효과적입니다.



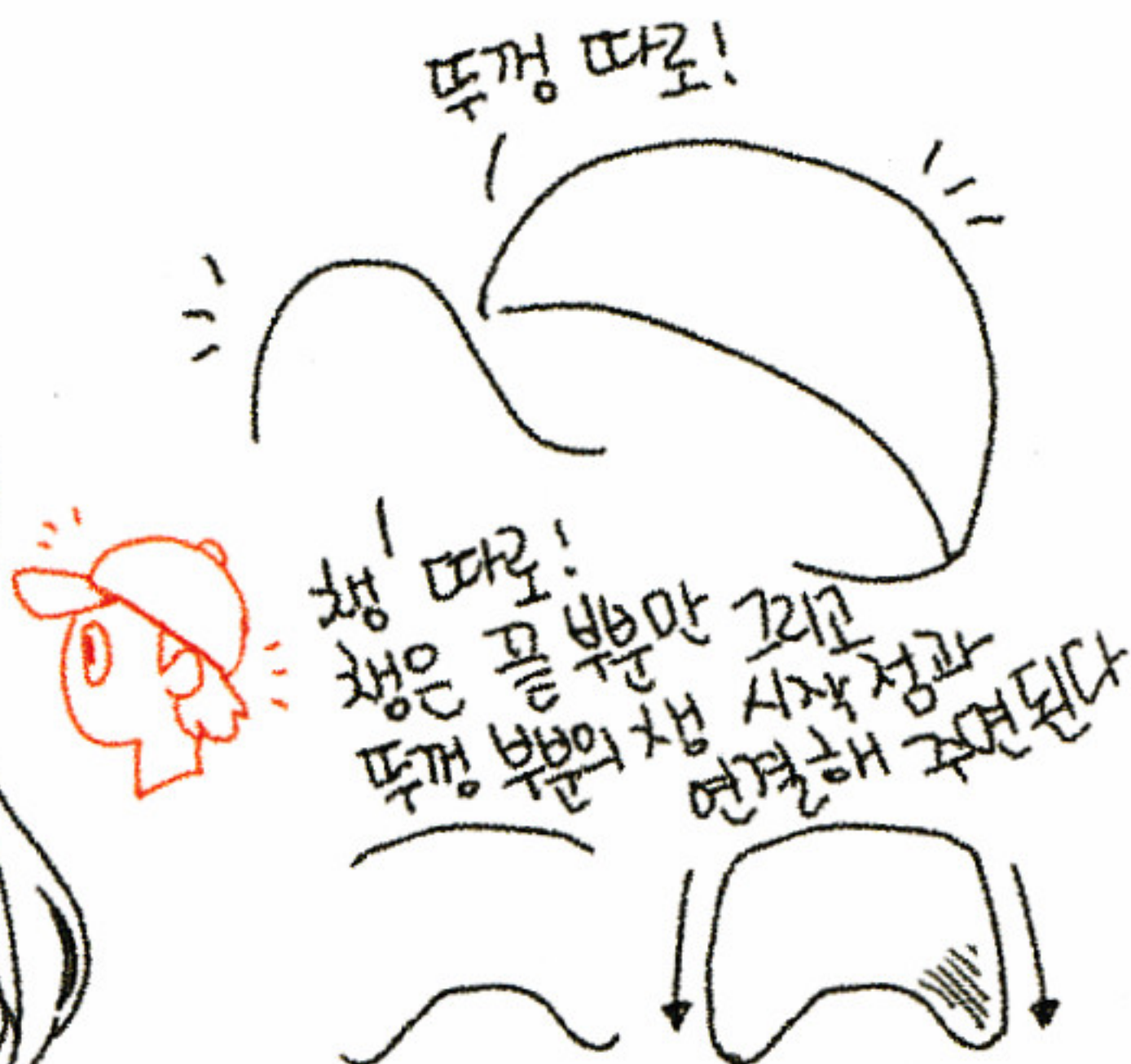
안대는 눈 한쪽을 완전히 가리게 되는데
안대 자체의 모양은 눈썹 밑의 굴곡 모양과 비슷한 형태가 많습니다.
따라서 러프에서 눈의 위치를 잘 잡아준 뒤 그려주면 좋습니다.



얼굴을 타이트하게 둘러싸는 의상의 경우는
얼굴의 덩어리, 즉 얼굴의 굴곡에 맞춰서 그려주어야 합니다.
얼굴에서 가장 도드라지는 굴곡인 눈썹 밑부분과 코 등을 신경 써줍니다.



안경의 렌즈가 눈 전체를 덮어주면 좋습니다.
얼굴의 각도가 변화하면 눈과 렌즈 사이의 거리를 표현해줍니다.



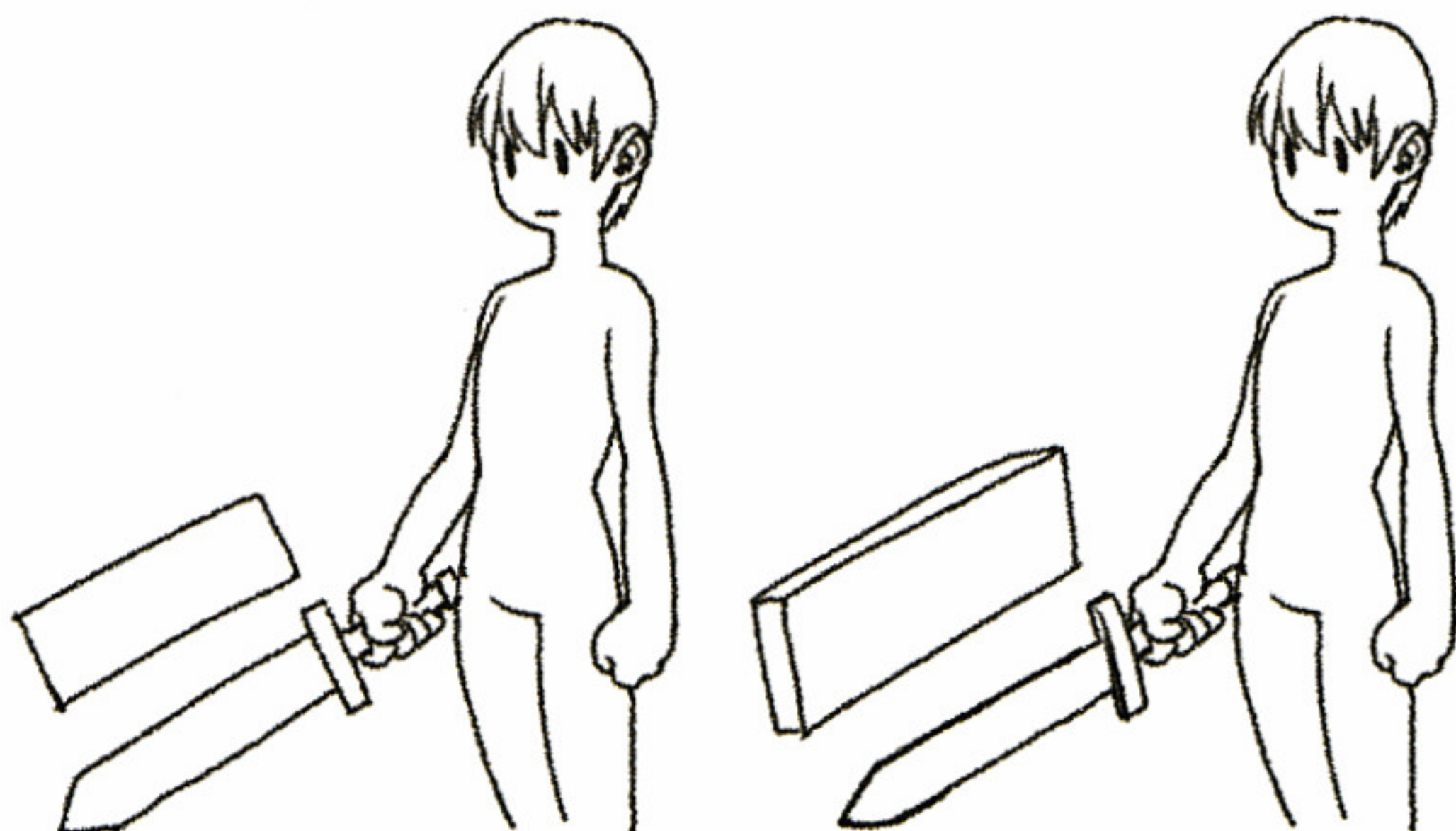
캡모자는 일반적인 착용 방법을 따랐을 때 머리 각도와 수평이 아니라
뒤통수 쪽으로 기울어지게 착용하게 됩니다.
챙의 경우 앞부분과 끝부분의 굴곡이 다른 굴곡임에 주의합니다.



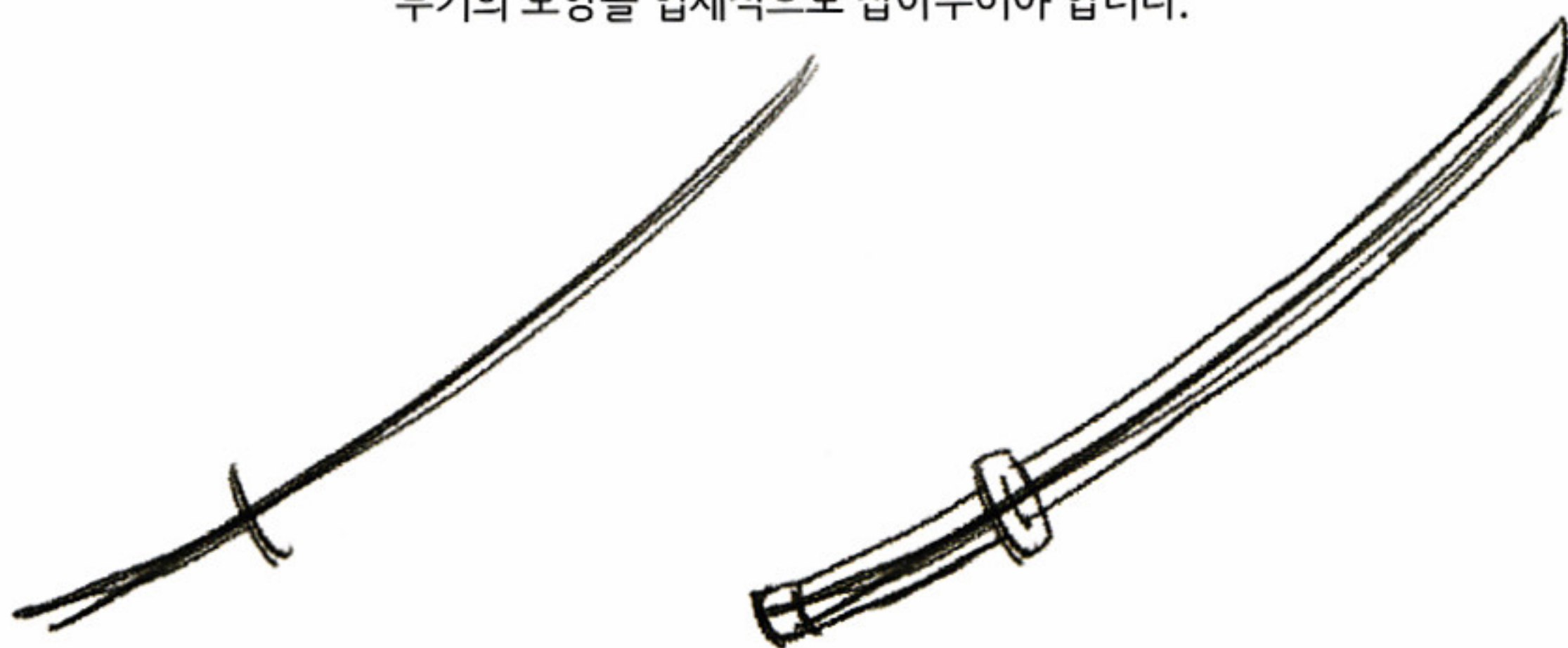
동물 귀는 두상의 라인에 맞춰서 귀의 시작 지점을 정해줍니다.
귀 모양이 평면적인 느낌이 아니라 귀의 깊이를 표현해 줌으로써
입체적인 느낌이 날 수 있도록 해줍니다.



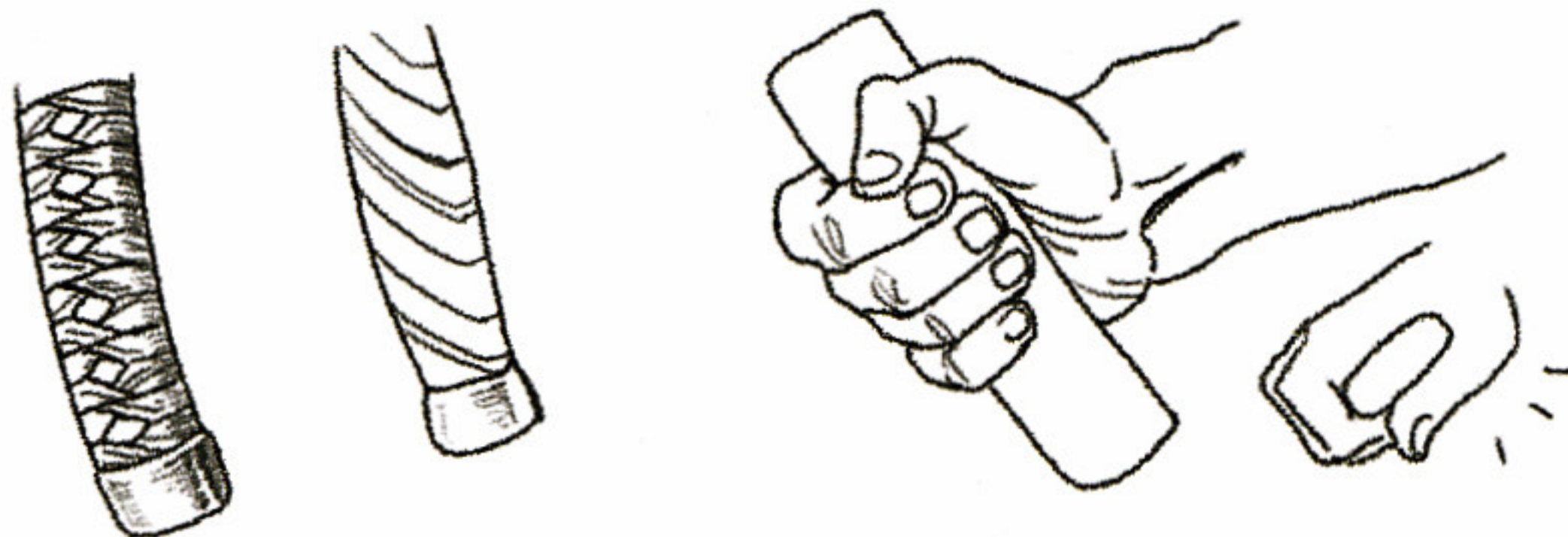
머리 덩어리에 맞춰 뿔 시작점을 체크해주고 그에 맞는
헤어스타일을 고르거나 뿔 부분의 머리카락은 그리지 않음으로써
뿔이 두개골에 확실히 자리잡은 것을 표현해줍니다.



무기를 그릴 때에도 평면적인 느낌보다 손에 쥐는 각도에 따라
무기의 모양을 입체적으로 잡아주어야 합니다.



위와 같이 무기의 전체적인 모양을 러프하게 잡아주고
그 위에 자세한 형태를 잡아주면 각도가 어긋나는 일을 방지하는데 도움이 됩니다.



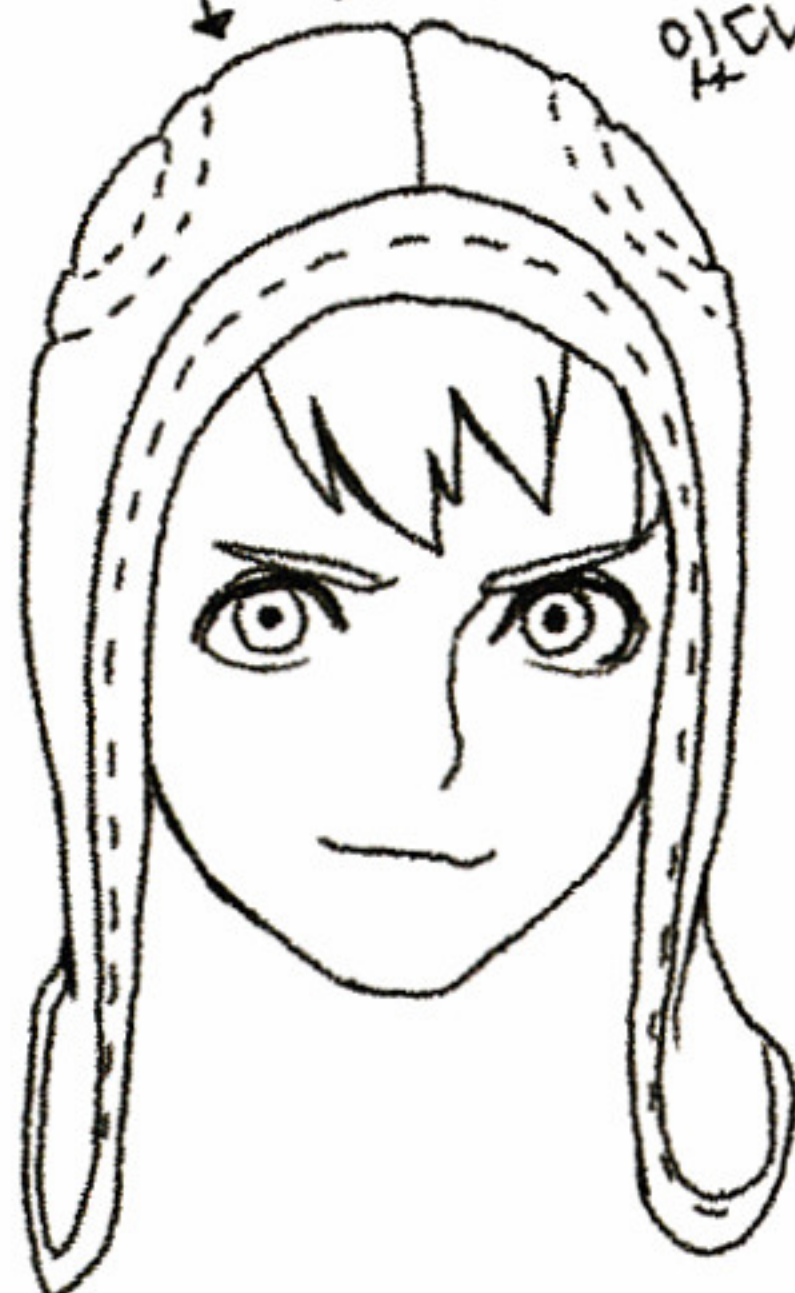
무기는 다양한 종류가 있지만 그중에서도 손잡이가 납작한 무기가 있는데
이런 경우 손에 쥐었을 때의 모양을 잘 맞춰 주어야 합니다.

[재봉선의 효과]

재봉선은 옷감과 옷감을
이어주는 부분입니다.
재봉선의 묘수에 따라
조금 효과를 볼 수
있습니다.



단순한 형태에
다채로운 디테일을 넣어줄 수
있다



재봉선 활용하여
밑도 높이기

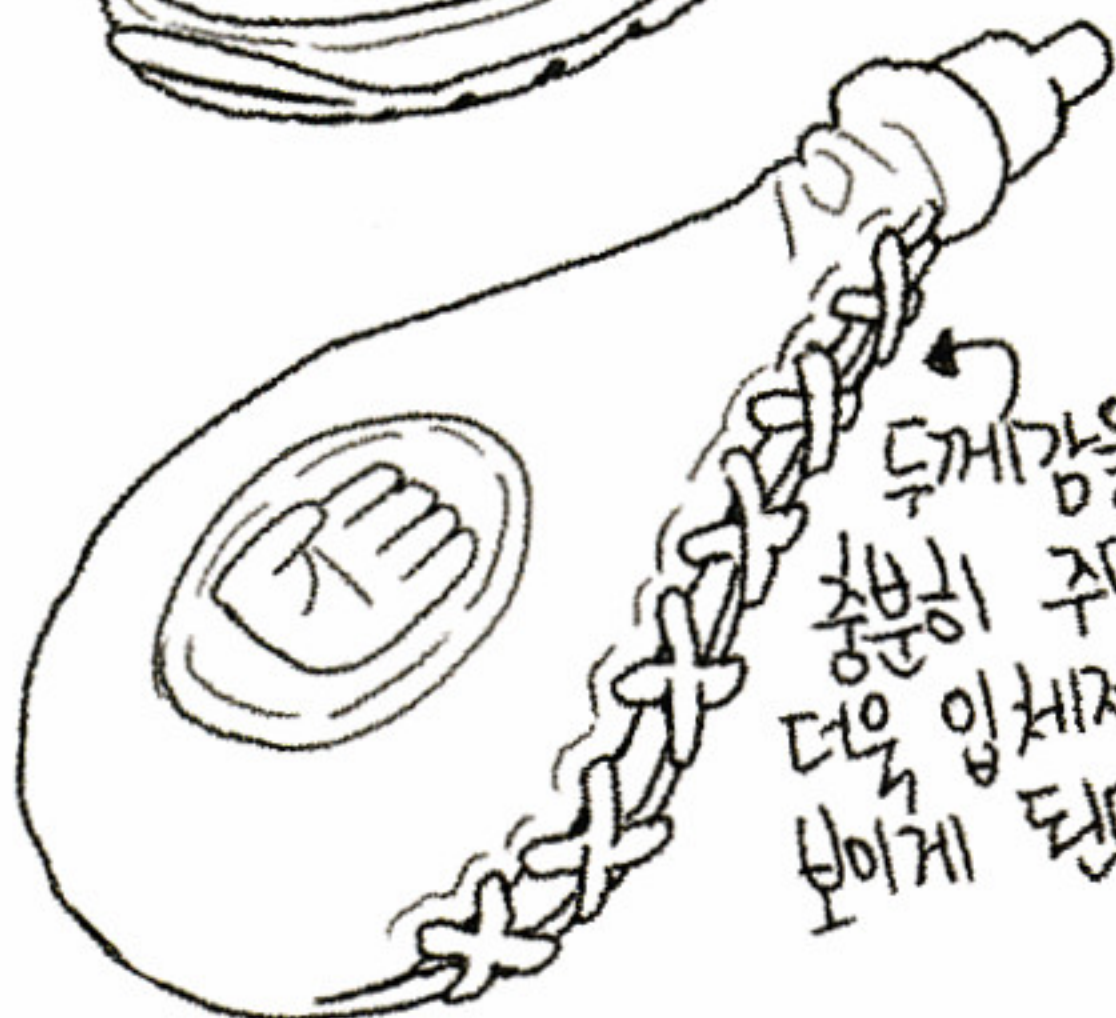


피부가 기워진
느낌을 주기
위함

인공적인
문양과
효과 주기



두께감을
충분히 주면
더욱 입체적으로
보이게 된다!





실제 작업을 진행할 시 기본적인 인체와 자세의 러프 스케치를 그려준 후
그 위에 인물 디테일과 의상의 러프 스케치를 같이 올려주면 좋습니다.

스케치 단계에서 의상부터 올리는 경우
일부분이 길거나 짧아지거나 형태가 어긋나는 일이 생기기 쉽습니다.

PART 07 /

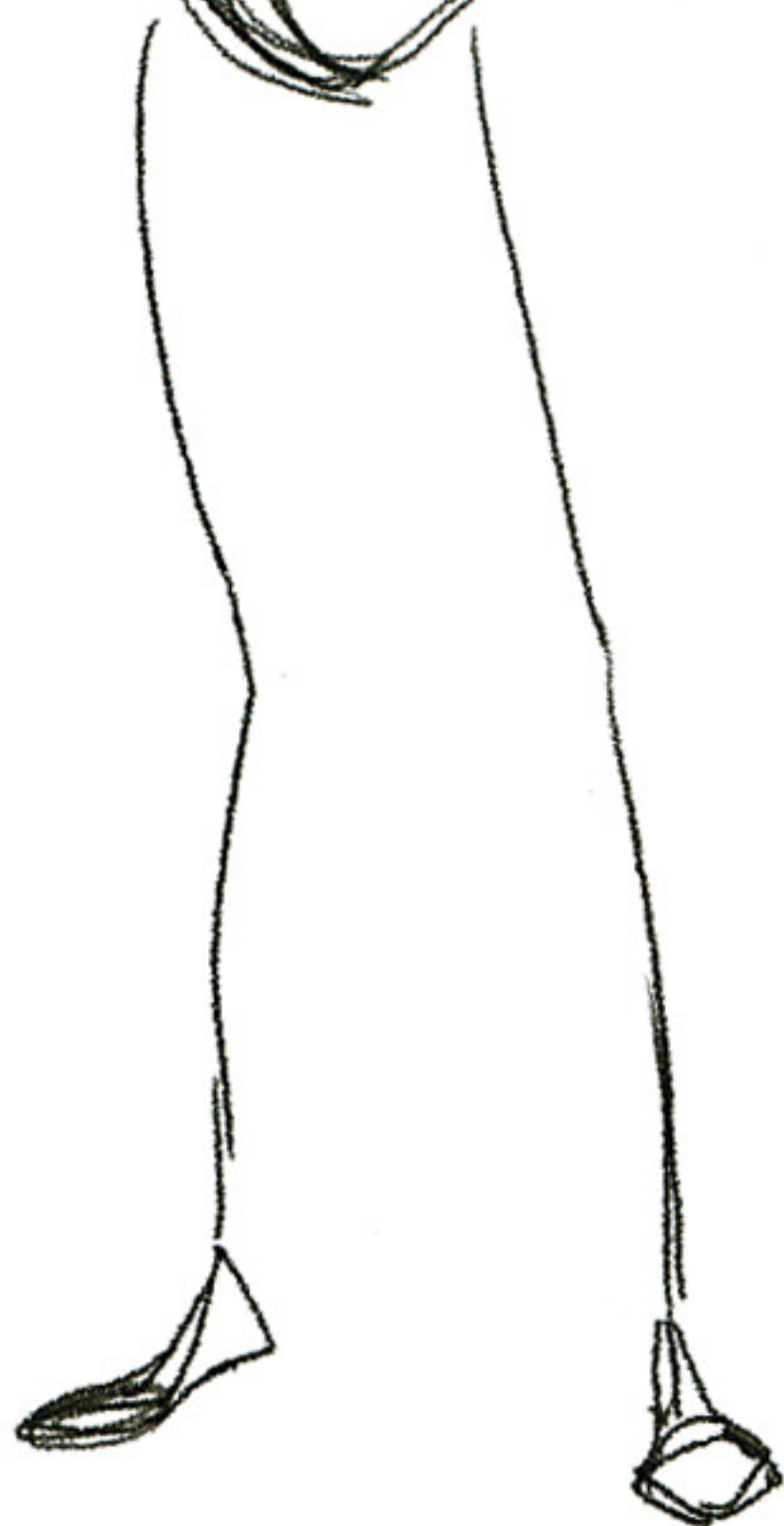
연습해보기

[남성 그리기]



상반신(갈비뼈)과
하반신(골반)을
그려줍니다.

이 때 중앙선으로
인체가 향하는
방향을 설정해줍니다.



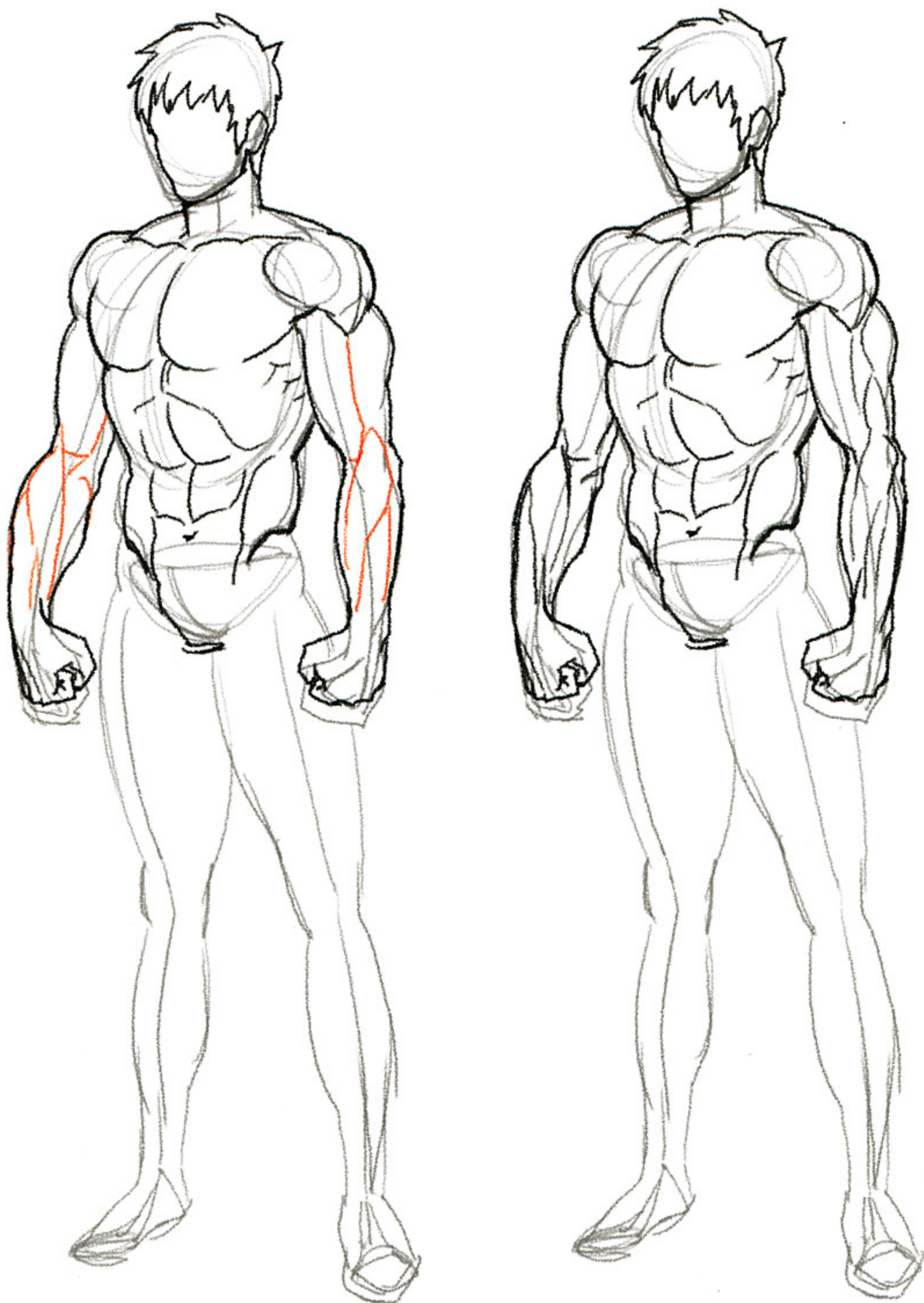
다리와 발을 그려줍니다.
지면을 생각해서
발바닥이 바닥에
닿은 느낌을 살려줍니다.



팔과 머리를 그려줍니다.
어깨의 부피를 생각해서
몸 양옆에 튀어나오도록 해줍니다.



러프를 기준으로 덩어리를 잡아줍니다.
다리 라인을 보시면 처음 그려준
다리 라인이 다리 덩어리의 중심선이
되는 것을 볼 수 있습니다.



상반신 디테일 묘사를 해줍니다.
쇄골과 승모근에 맞춰 어깨를 그려주고
어깨 중심을 기준으로 이두 삼두를 나눠줍니다.

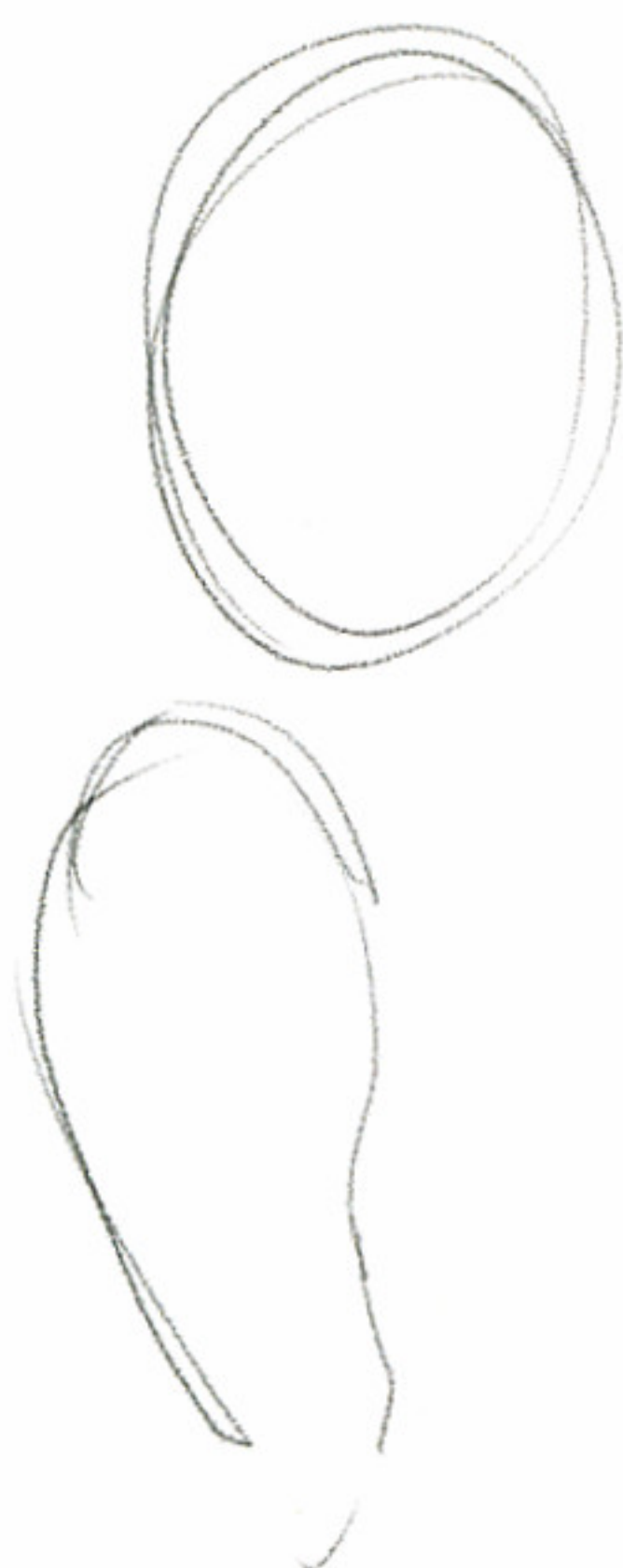


마찬가지로 하체도 디테일 묘사를 해줍니다.
허벅지 근육이 외복사근이 끝나는 지점에서
시작되는 것을 잊지 맙시다.



얼굴과 나머지 디테일 묘사를
해준 뒤 마무리해줍니다.

[달리는 자세]



기준이 되는 몸통과
앞으로 뺀
다리를 그려줍니다.



발 모양과 뒷쪽으로
뺀 다리를 그려줍니다.
사진 자료를
참고해도 좋습니다.



몸통과 하체를 연결해주고
다리 라인을 확실하게
잡아줍니다.
앞으로 뺀 다리의
발바닥을 보여줌으로써
발 자체의 입체감을
살려줄 수 있습니다.



팔 모양을 잡아줍니다.
간단하게 라인으로
흐름만 표현해주어도 좋습니다.



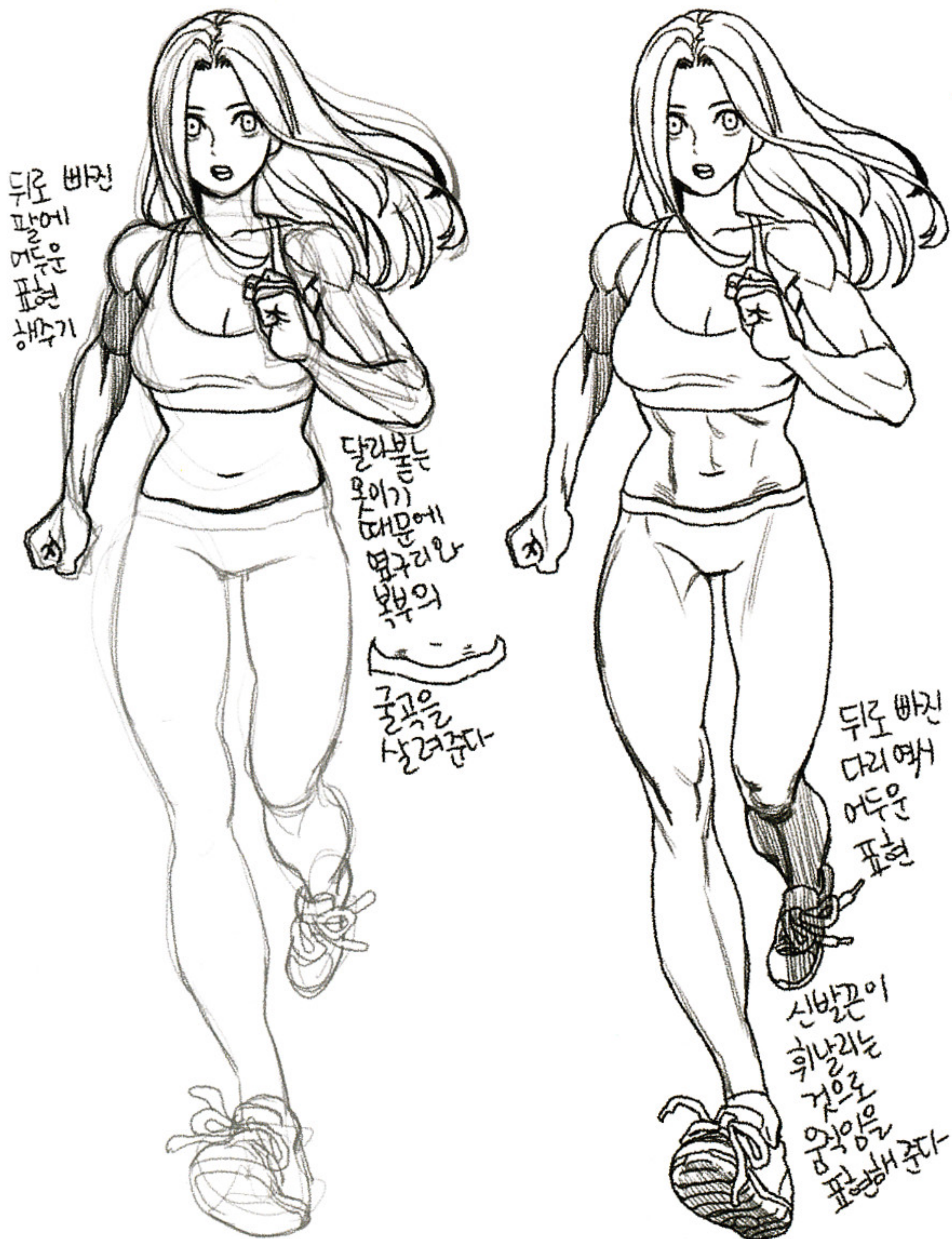
팔의 덩어리를 잡아주고
머리카락도 만들어 줍니다.
달리고 있기 때문에 머리카락이
휘날리는 표현을 해주었습니다.



인상 표현을 해주고
손 모양 등 디테일을 잡아줍니다.

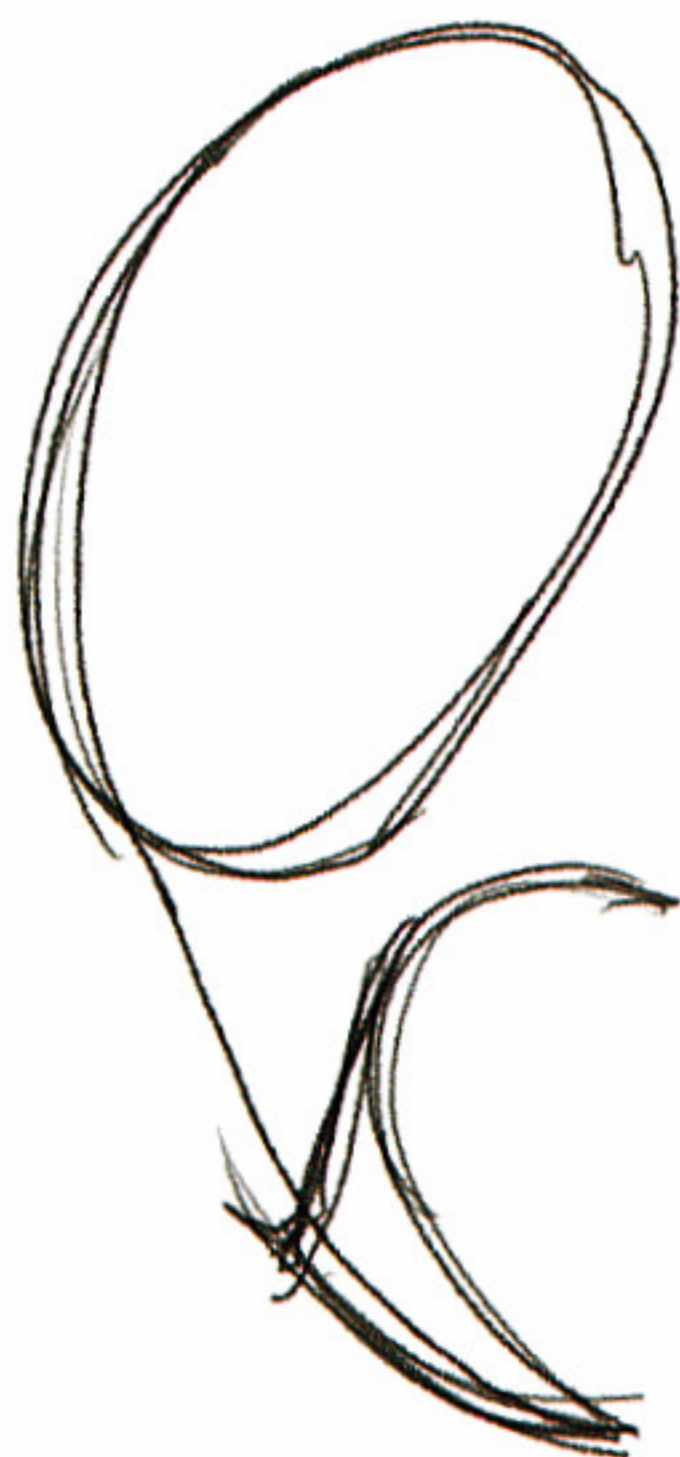


입혀줄 의상을 생각해 본 뒤
옷을 입혀줍니다.
달라붙는 옷은 몸의 입체에 맞춰서
몸의 굴곡을 따라 그려줍니다.



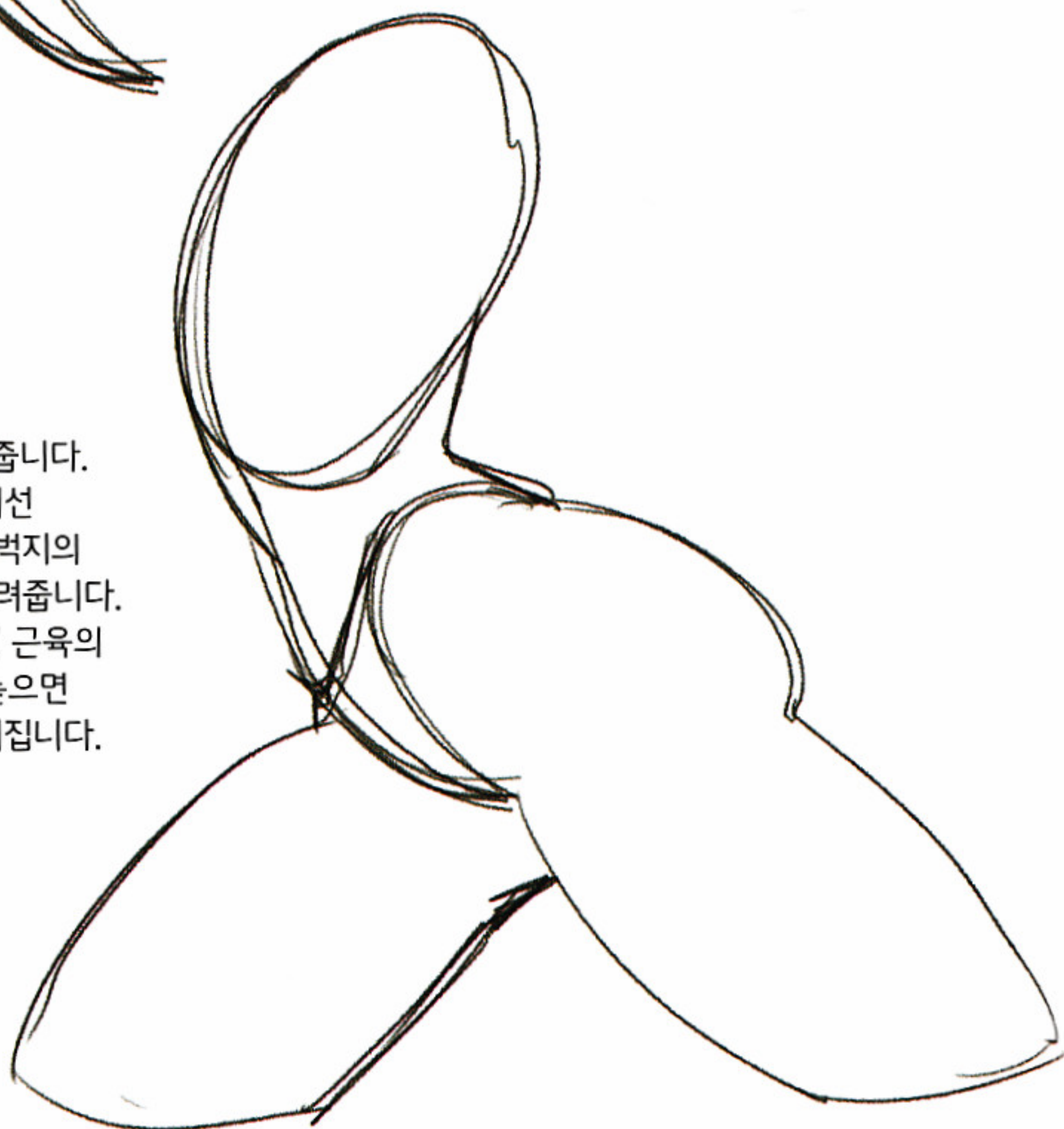
형태를 충분히 잡아 주었다면 상체부터 차례대로 묘사해 줍니다.

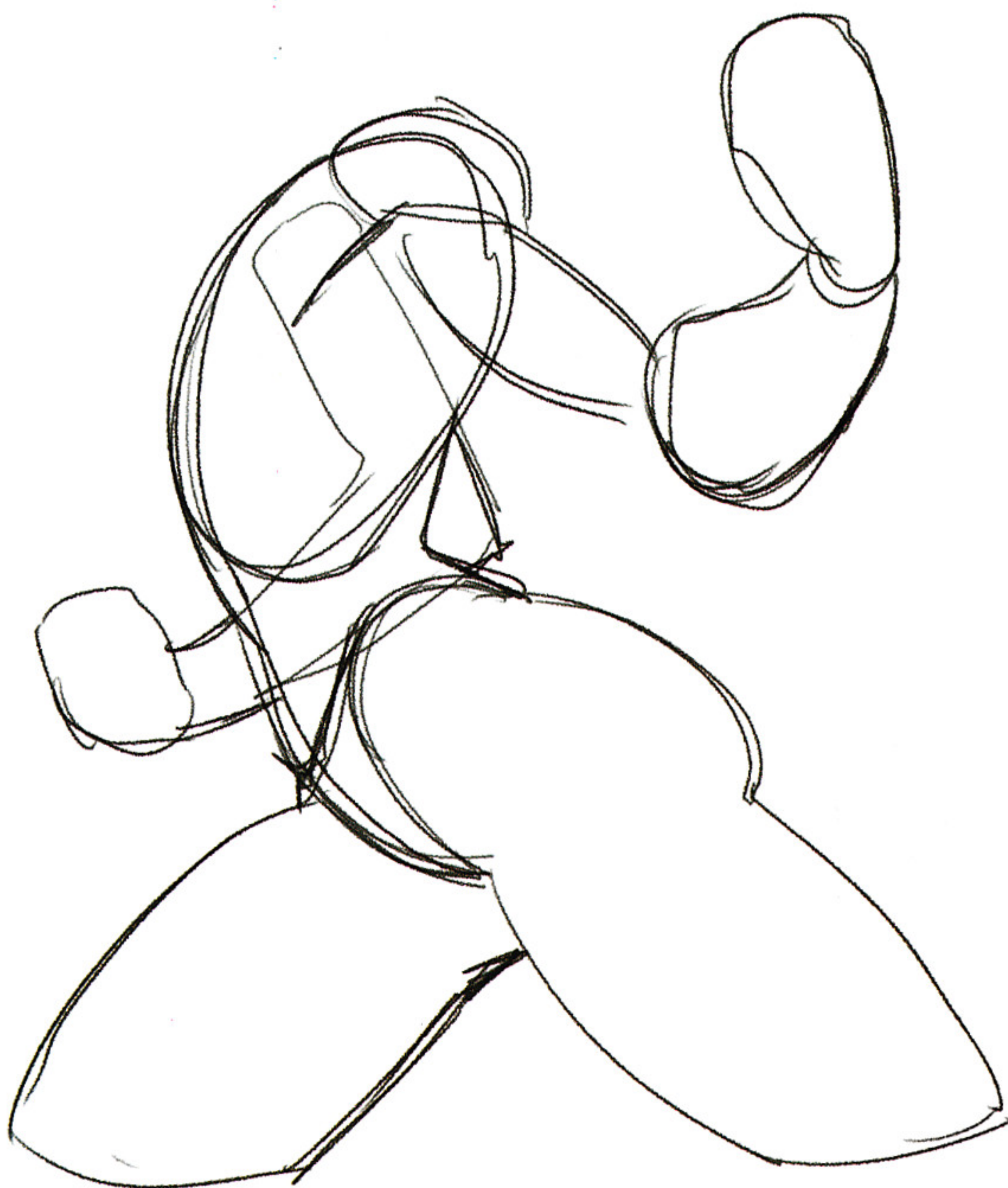
[역동적인 자세]



먼저 몸통과 골반을 잡아줍니다.
상체와 하체가 약간
비틀어져 있는 자세이기 때문에
중앙선이 약간 틀어지게
그려주어야 합니다.

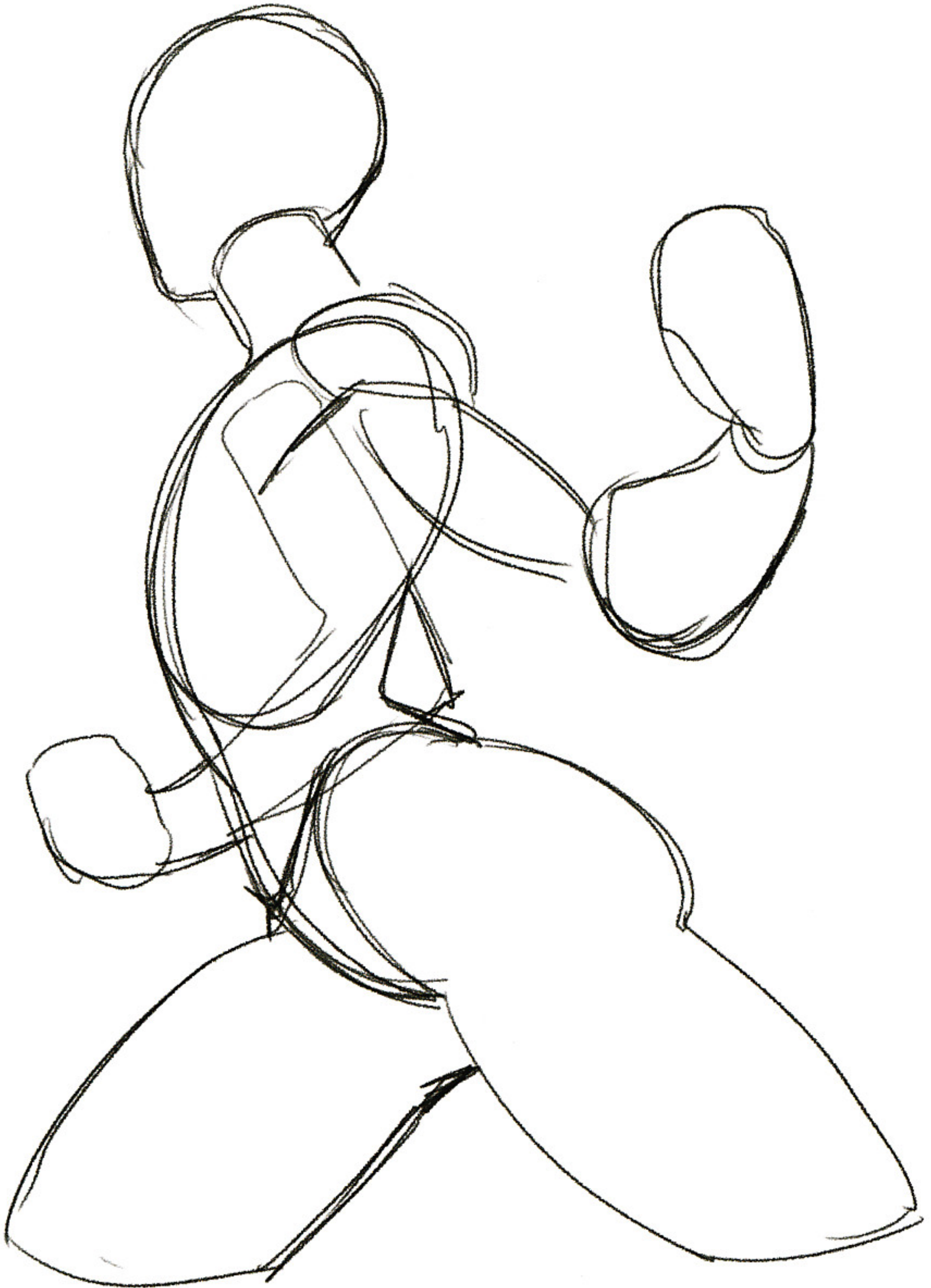
하체를 그려줍니다.
옆모습에선
엉덩이와 허벅지의
덩어리를 잘 살려줍니다.
골반과 엉덩이 근육의
이해도가 높으면
그리기 수월해집니다.





팔을 그려줍니다.

몸에 가려진 부분은 자가 체크 용도로 가려진 부분까지 그려보는 것이 좋습니다.



몸을 기준으로 목을 그려주고 그 위에 머리의 덩어리를 잡아줍니다.
목이 살짝 돌아가서 뒷통수가 보이는 구도입니다.



상체의 디테일을 잡아줍니다. 얼굴이 살짝 커 보여서 줄여주었습니다.
 ↖ 방향으로 힘이 향하기 때문에(향할 예정)
 머리카락이 그 반대 방향으로 뻗어서 이후의 움직임에 대한 정보를 주게 됩니다.



나머지 디테일을 잡아줍니다.
평소에 연습해보던 인체의 덩어리와 근육의 모양을
다른 각도에서도 표현할 수 있도록 입체 표현 능력을 길러보도록 합시다.

[펀치]



기준이 되는 머리와
팔을 그려줍니다.

뻗은 팔이 카메라(관찰자의 시점)와
가까이 있기 때문에
팔꿈치부터 급격히 커지게
그려줍니다.

반대쪽의 주먹은 얼굴과
가까이 있기 때문에
일반적인 비율과
같은 크기로 그립니다.

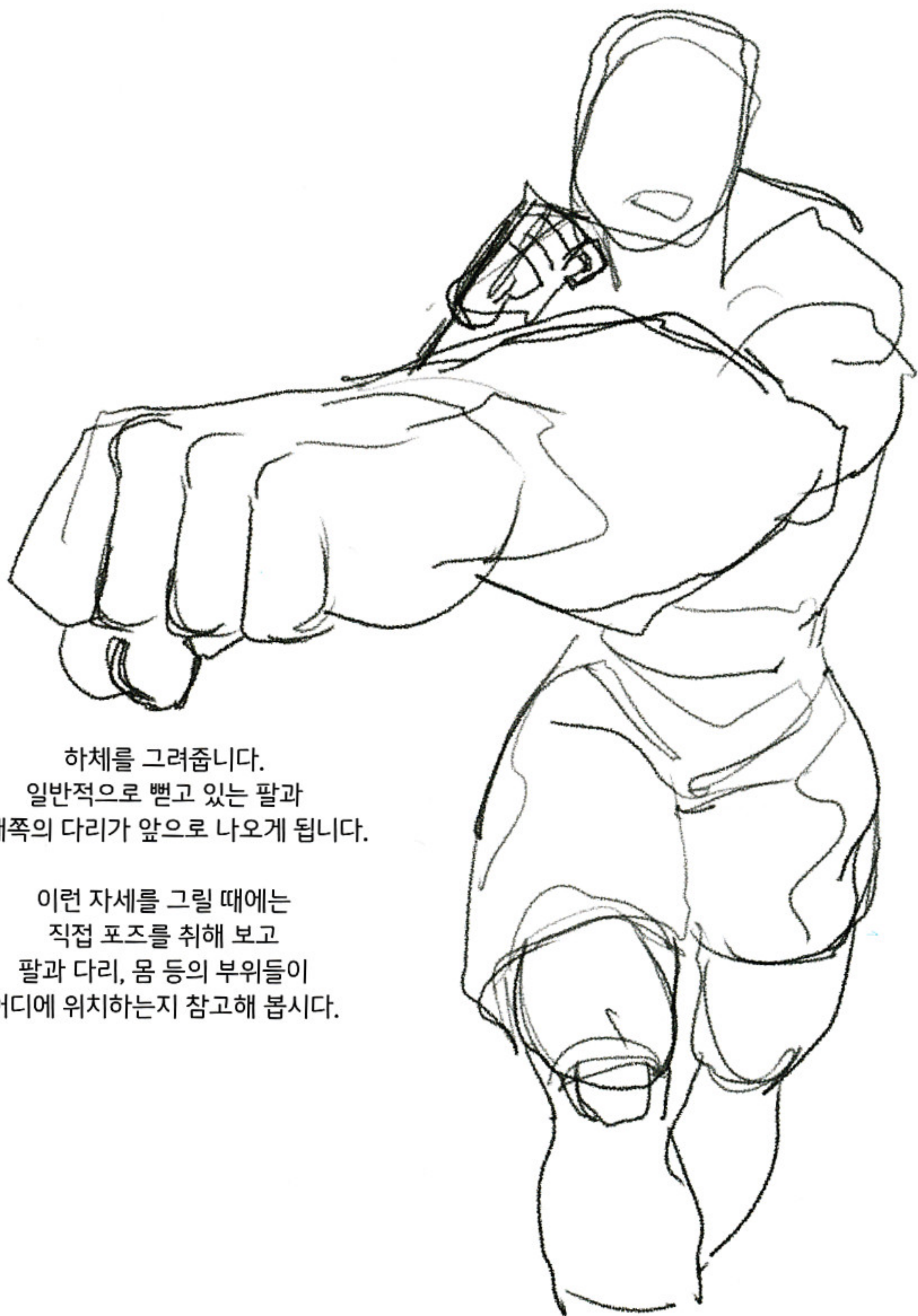


주먹을 그려줍니다.
카메라와 가장 가깝기 때문에
부피를 크게 잡습니다.



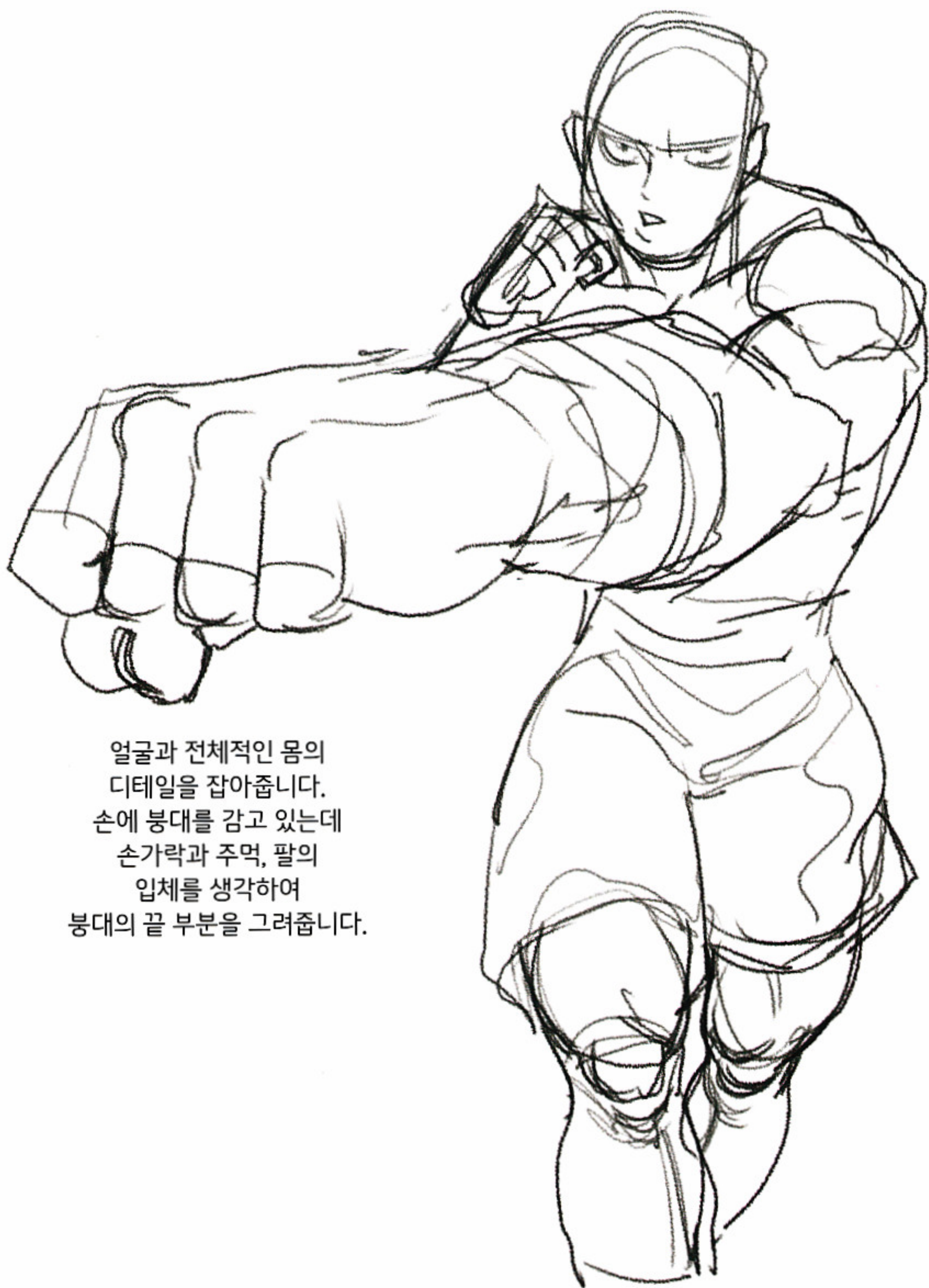
양쪽 주먹을 묘사해주고
몸통까지 그려줍니다.





하체를 그려줍니다.
일반적으로 뻗고 있는 팔과
반대쪽의 다리가 앞으로 나오게 됩니다.

이런 자세를 그릴 때에는
직접 포즈를 취해 보고
팔과 다리, 몸 등의 부위들이
어디에 위치하는지 참고해 봅시다.



얼굴과 전체적인 몸의
디테일을 잡아줍니다.
손에 봉대를 감고 있는데
손가락과 주먹, 팔의
입체를 생각하여
봉대의 끝 부분을 그려줍니다.



상체 묘사를 해줍니다.
팔을 앞으로 뻗고 있기 때문에
어깨 근육이 앞으로 향하고
그에 따른 주변 근육의 변화를
생각해 봅시다.



하체 묘사를 해줍니다.
앞으로 뻗은 다리와
뒤로 뻗은 다리의
입체 변화에 주의합니다.

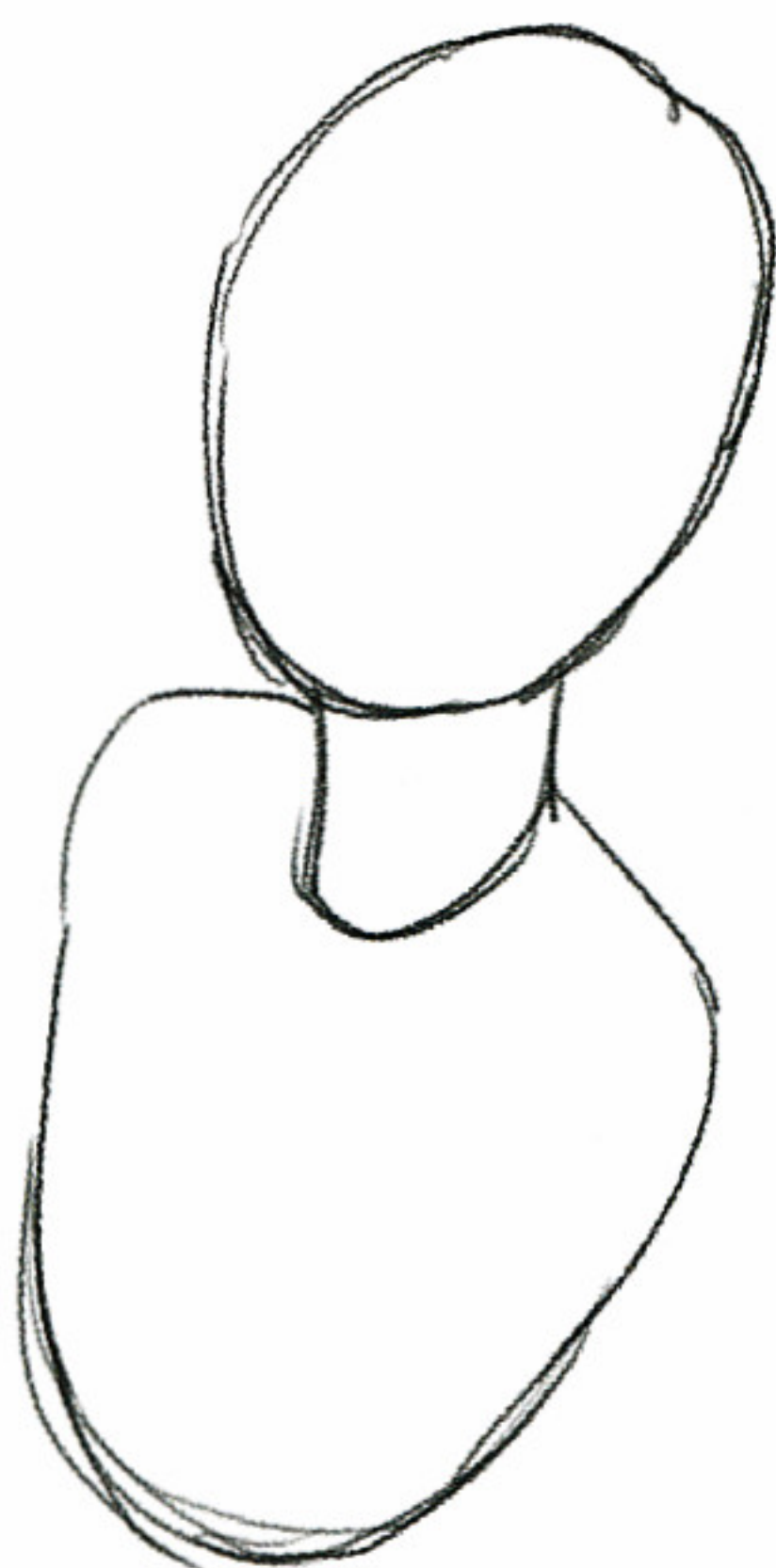


나머지 묘사를 해줍니다.
붕대의 디테일이 손과 팔의
입체를 더욱 부각시키는데
효과적입니다.

PART 08 /

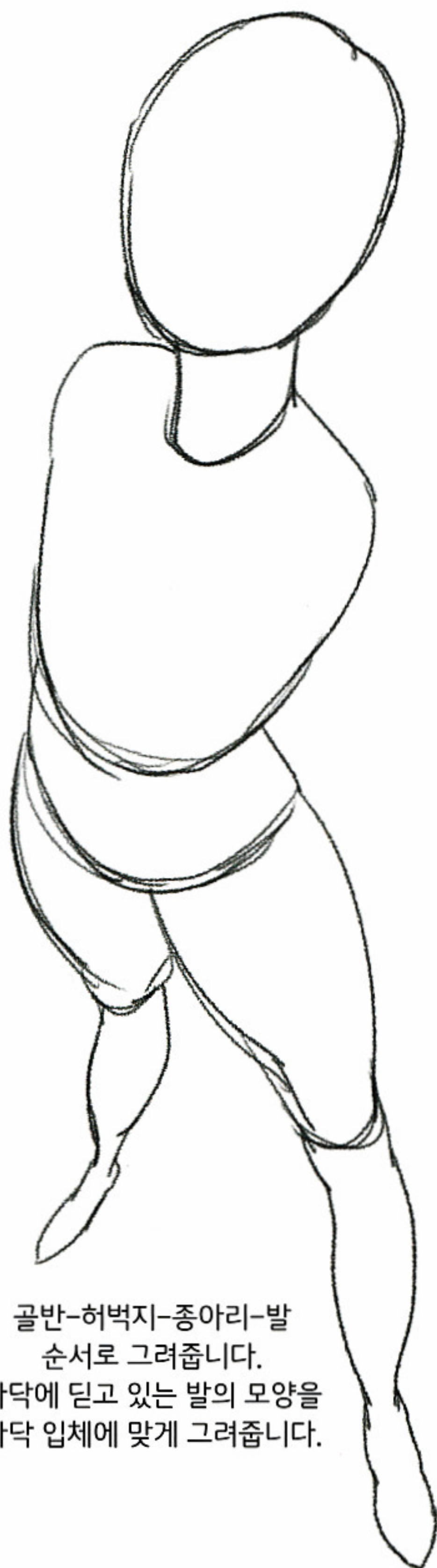
튜토리얼

[캐주얼 닌자 소녀 그리기]

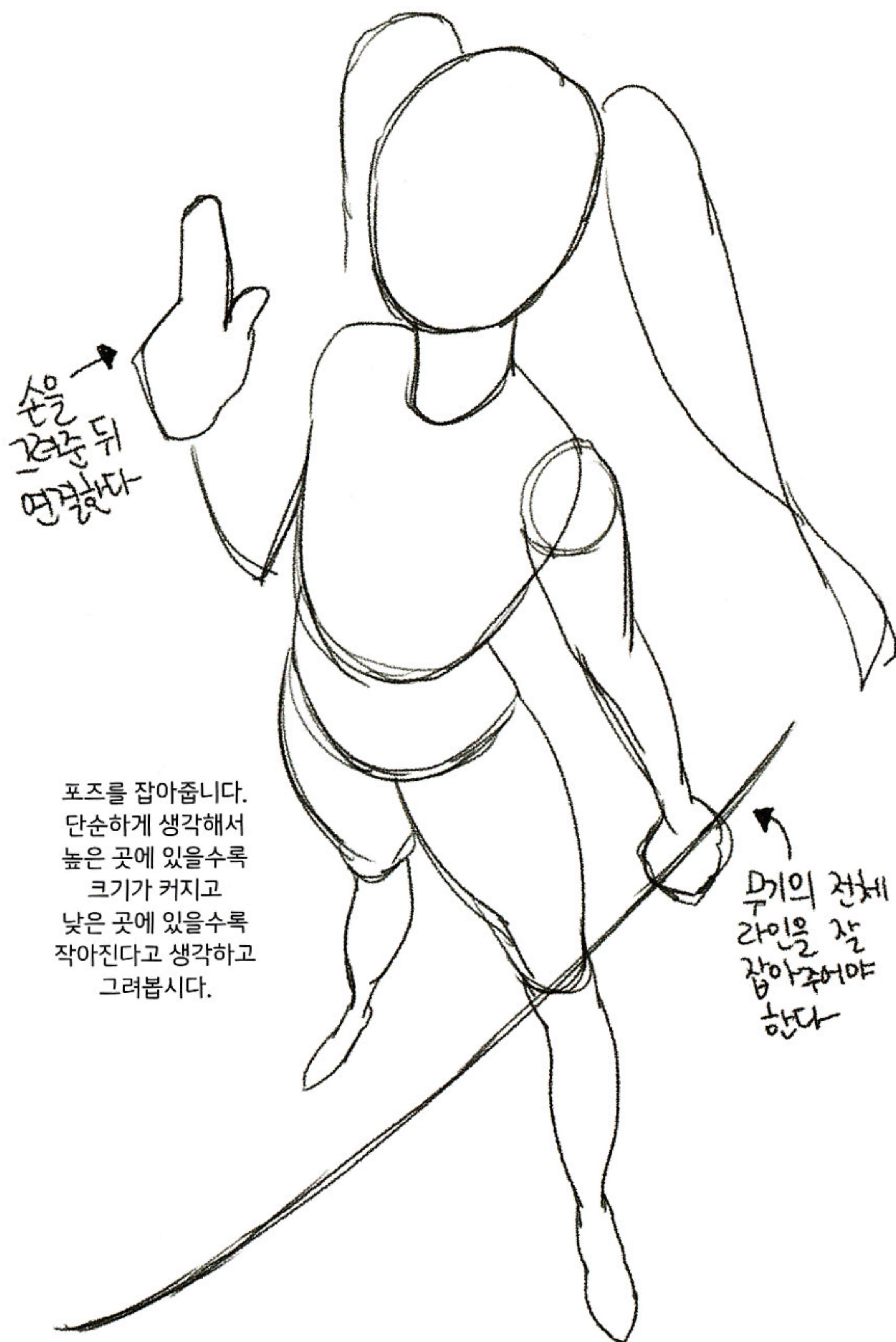


두상과 몸통을 그려줍니다.
하이앵글이기 때문에
높은 곳에서 아래로 내려가는 것이
더 안정적입니다.

위에서 보는 구도이기 때문에
몸이 끝나는 지점에
목을 그려주는 게 아니라
승모근과 연결되는 느낌으로
그려줍니다.

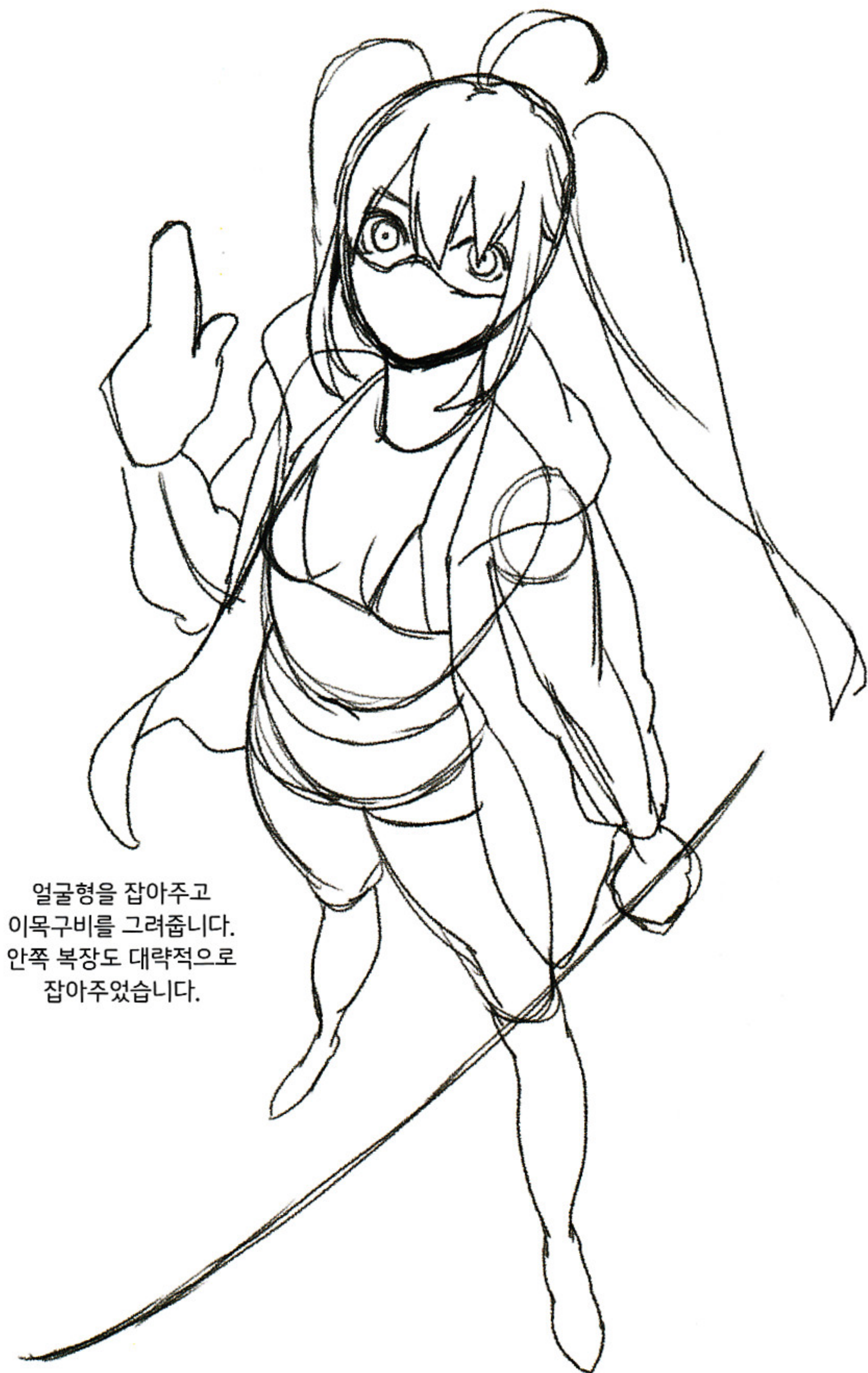


골반-허벅지-종아리-발
순서로 그려줍니다.
바닥에 딛고 있는 발의 모양을
바닥 입체에 맞게 그려줍니다.





헤어와 의상을
몸 위에 얹어줍니다.
구도 자체가
입체적이기 때문에
의상이나 헤어,
악세사리 등의 물체도
최대한 입체적으로
그려봅니다.



얼굴형을 잡아주고
이목구비를 그려줍니다.
안쪽 복장도 대략적으로
잡아주었습니다.

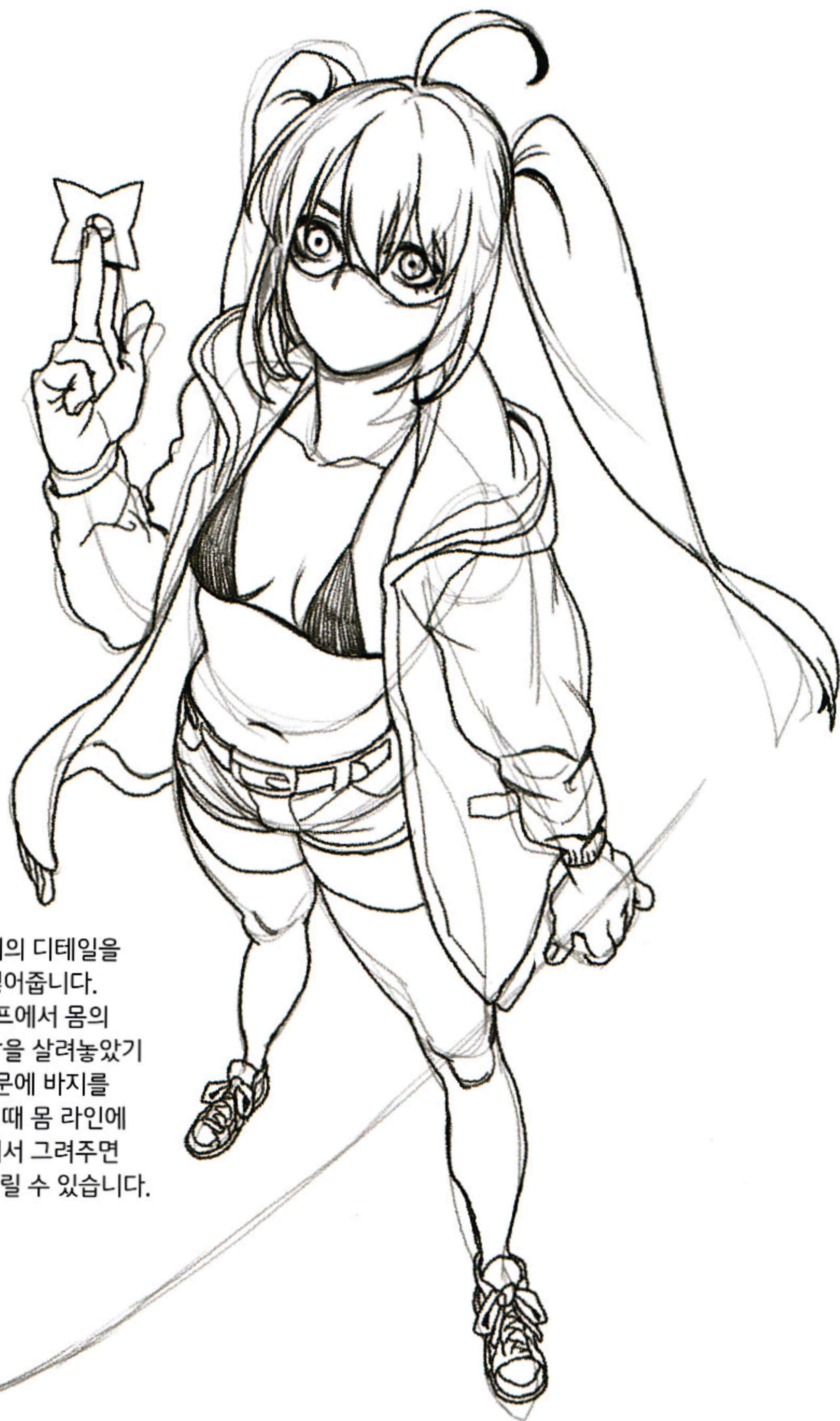


묘사를 시작합니다.
얼굴 묘사에선 머리카락을
정성들여 그려줍니다.

머리카락의 면이
안팎이 뒤집히는 표현을
주로 사용해 줍니다.



의상의 디테일을
넣어줍니다.
주름을 어떻게 넣을지
러프 단계에서
구상해 놓고 시작하면
수월하게 진행할 수
있습니다.



하체의 디테일을
넣어줍니다.
러프에서 몸의
입체감을 살려놓았기
때문에 바지를
그릴 때 몸 라인에
맞춰서 그려주면
쉽게 그릴 수 있습니다.



나머지 디테일들을
넣어줍니다.
이 단계에서 넣어 준
디테일들 중
옷주름이나 명암 등은
채색으로 대체할 수
있는 부분들입니다.

[기계 팔 소녀]



몸통과 골반
덩어리를 잡아줍니다.
처음에 덩어리를
잡을 때부터
자세를 머릿속에
그려놓고 시작하는 편이
더욱 수월합니다.



이번 그림의 메인이 될
팔부터 덩어리를
잡아 보겠습니다.

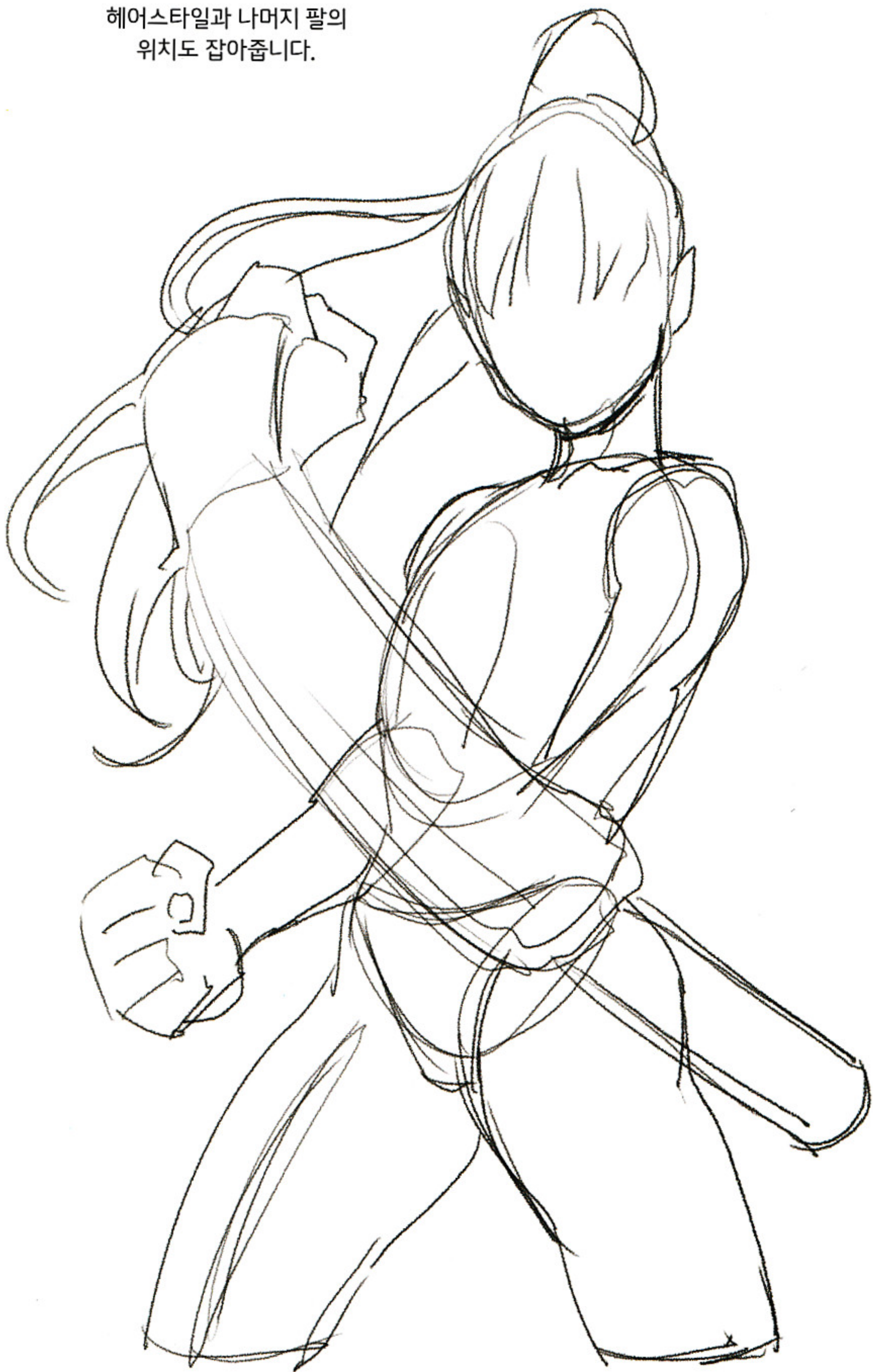
기계 팔이 될 것이기 때문에
덩어리를 좀 더 크게
잡아 보았습니다.



하체의 덩어리와
머리의 위치를 잡아줍니다.
게임 캐릭터 선택 창 같은
느낌을 주기 위해
허벅지까지만
그려 보겠습니다.



헤어스타일과 나머지 팔의
위치도 잡아줍니다.

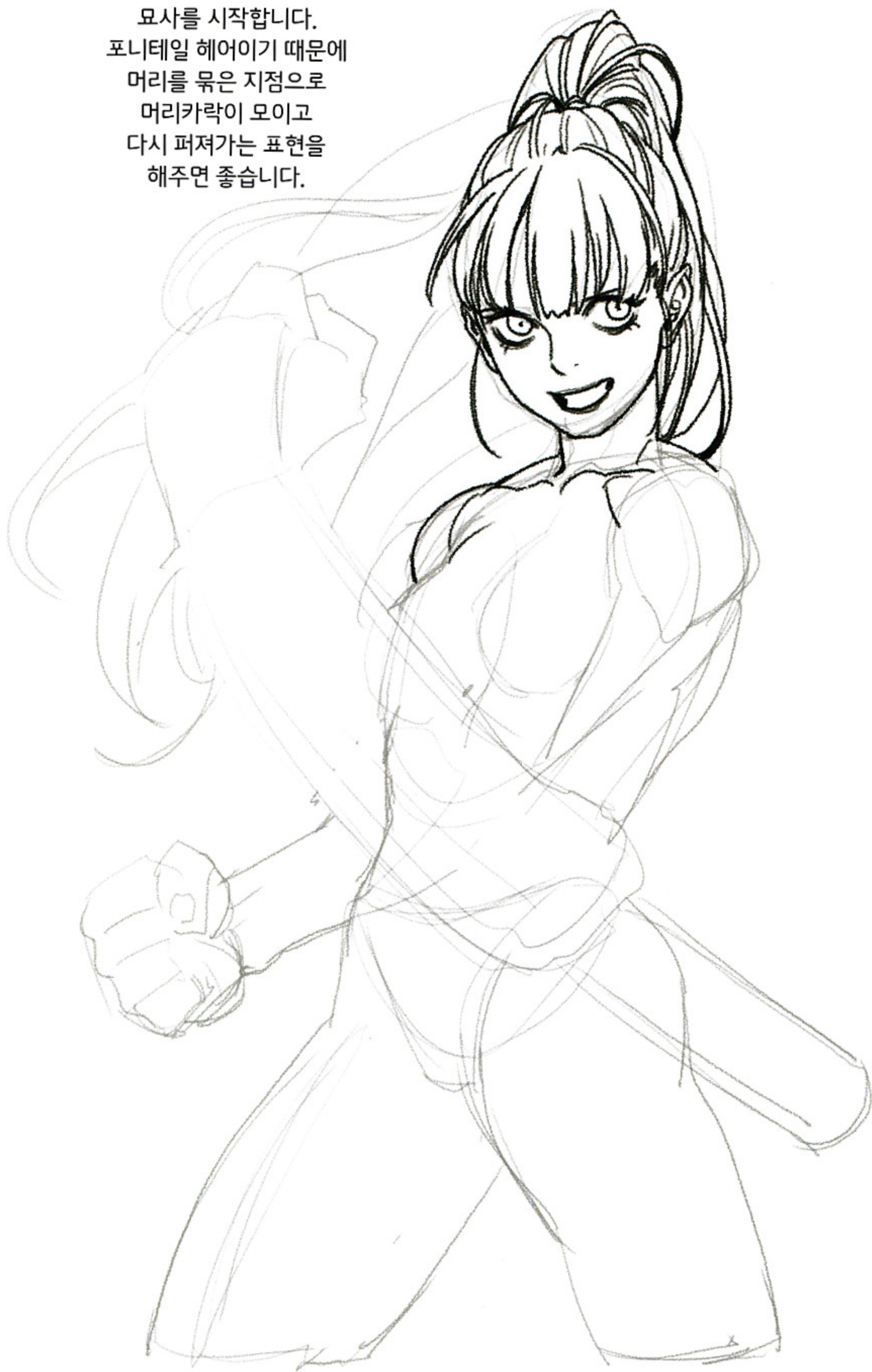


대략적인 인상을 잡아주고
몸의 디테일을 그려줍니다.

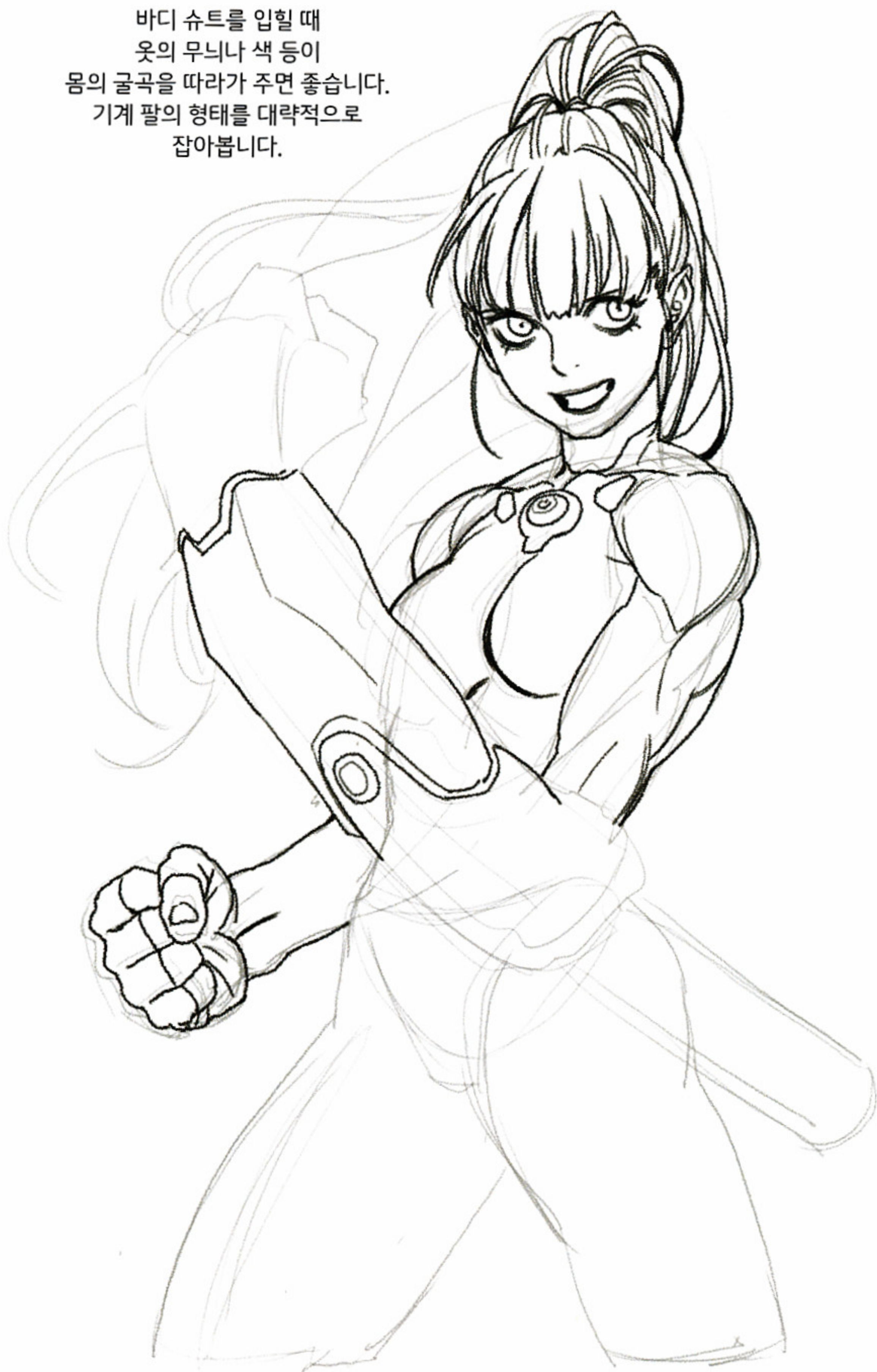
머리카락에 좀 더
풍성한 느낌을 주기 위해
머릿결을 조금 더
추가했습니다.



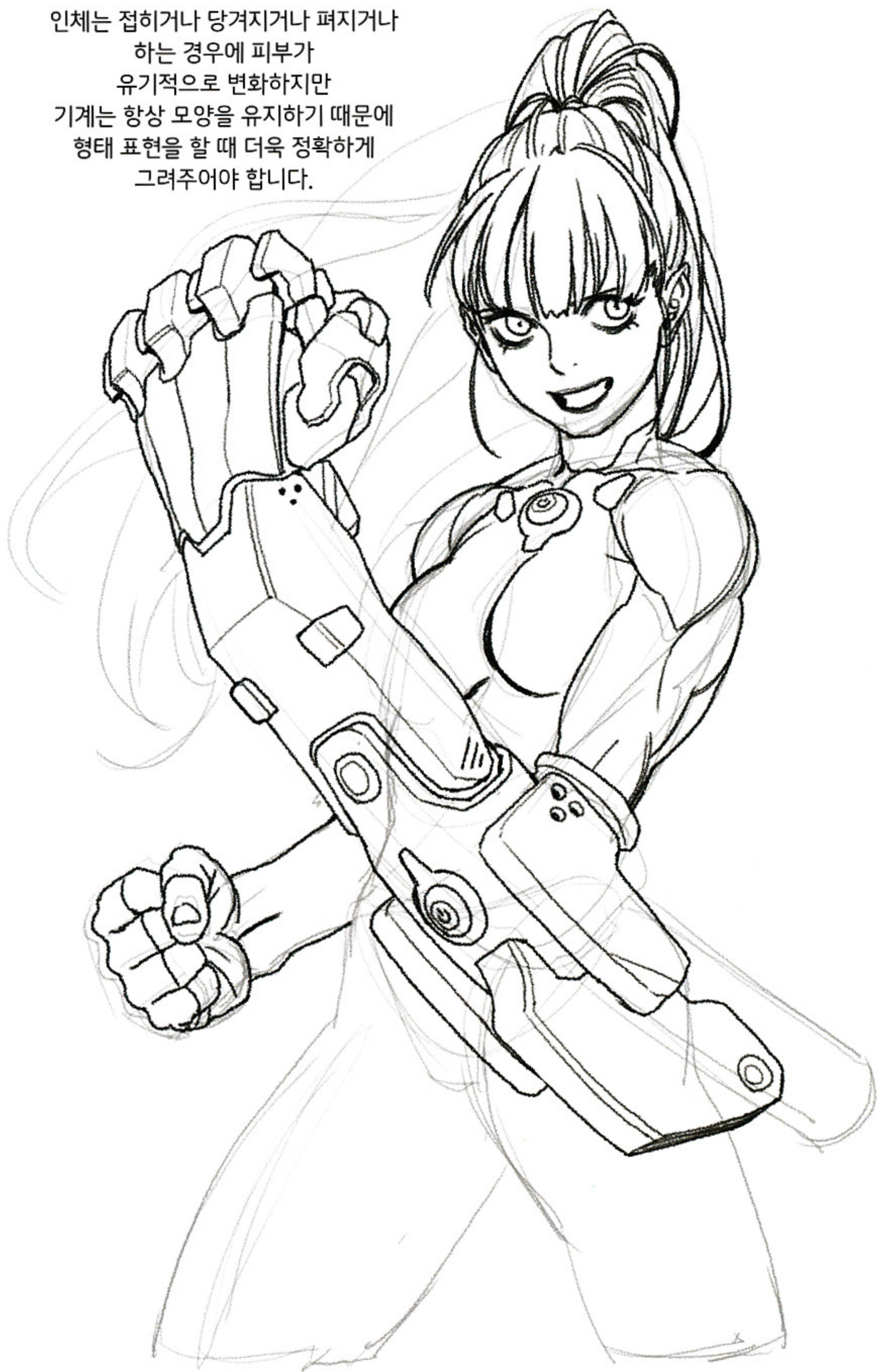
묘사를 시작합니다.
포니테일 헤어이기 때문에
머리를 묶은 지점으로
머리카락이 모이고
다시 퍼져가는 표현을
해주면 좋습니다.



바디 슈트를 입힐 때
옷의 무늬나 색 등이
몸의 굴곡을 따라가 주면 좋습니다.
기계 팔의 형태를 대략적으로
잡아봅니다.



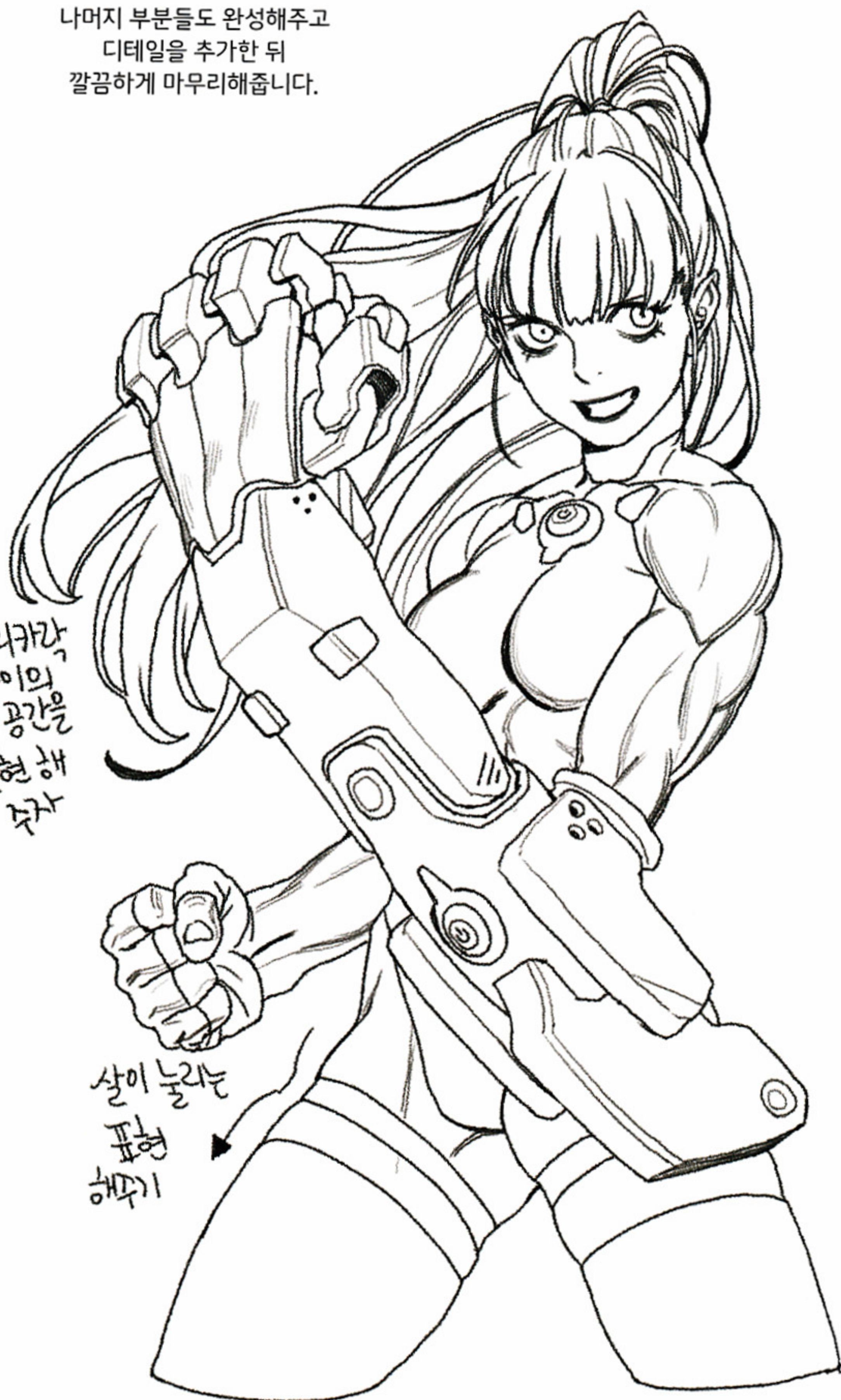
인체는 접히거나 당겨지거나 펴지거나
하는 경우에 피부가
유기적으로 변화하지만
기계는 항상 모양을 유지하기 때문에
형태 표현을 할 때 더욱 정확하게
그려주어야 합니다.



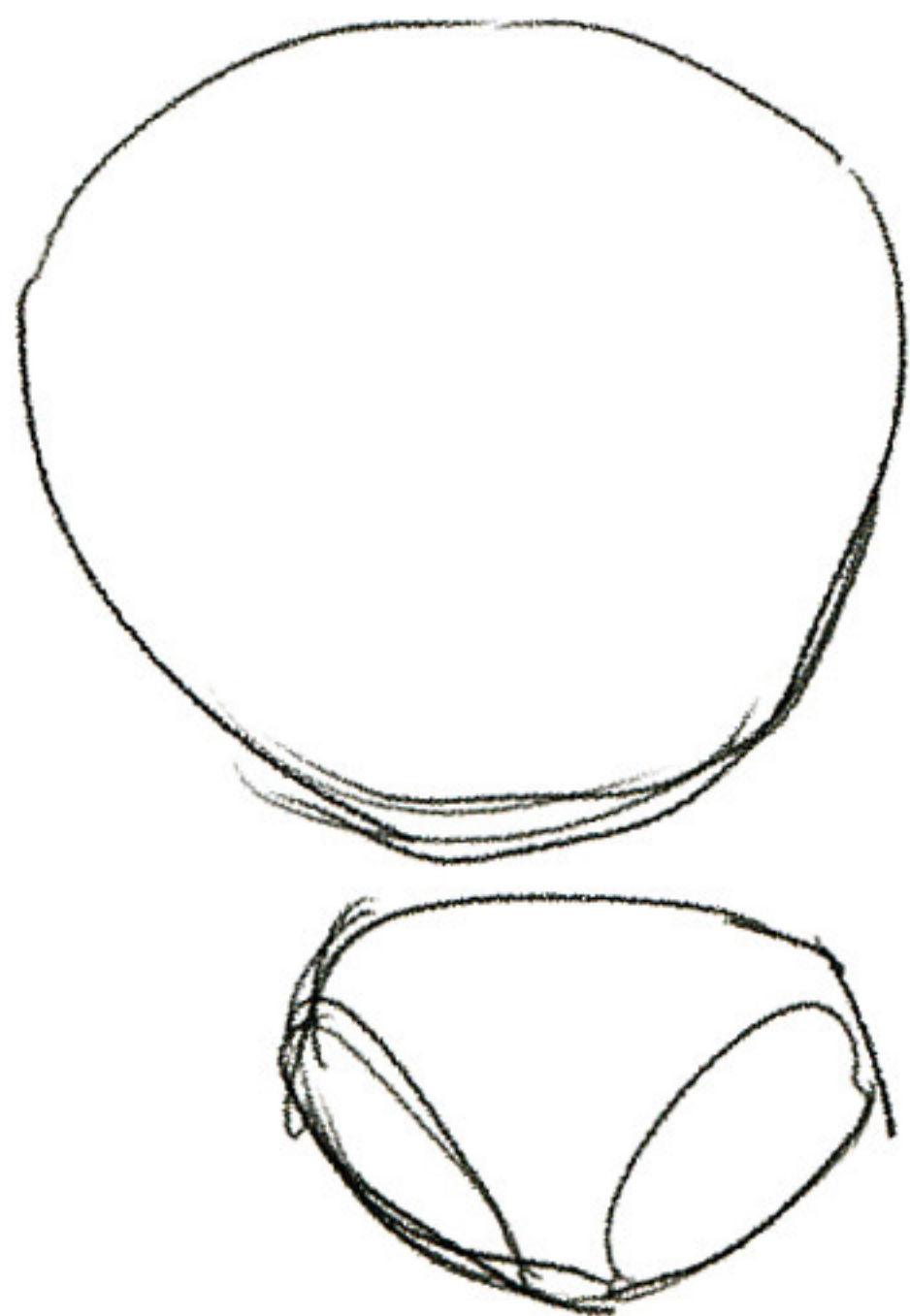
나머지 부분들도 완성해주고
디테일을 추가한 뒤
깔끔하게 마무리해줍니다.

머리카락
사이의
빈 공간을
표현해
주자

살이 눌리는
표현
해주기



[마족 불한당]

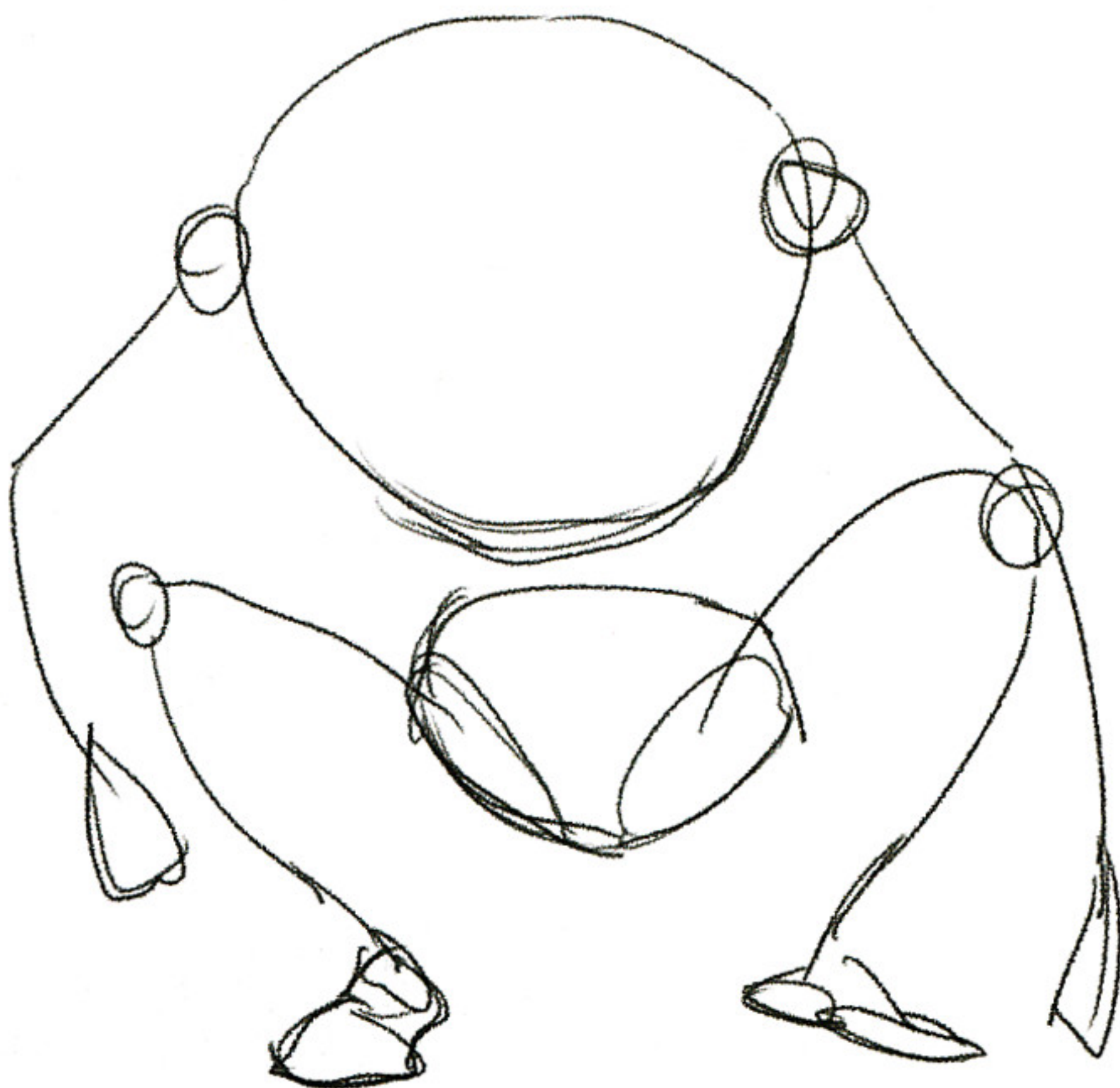


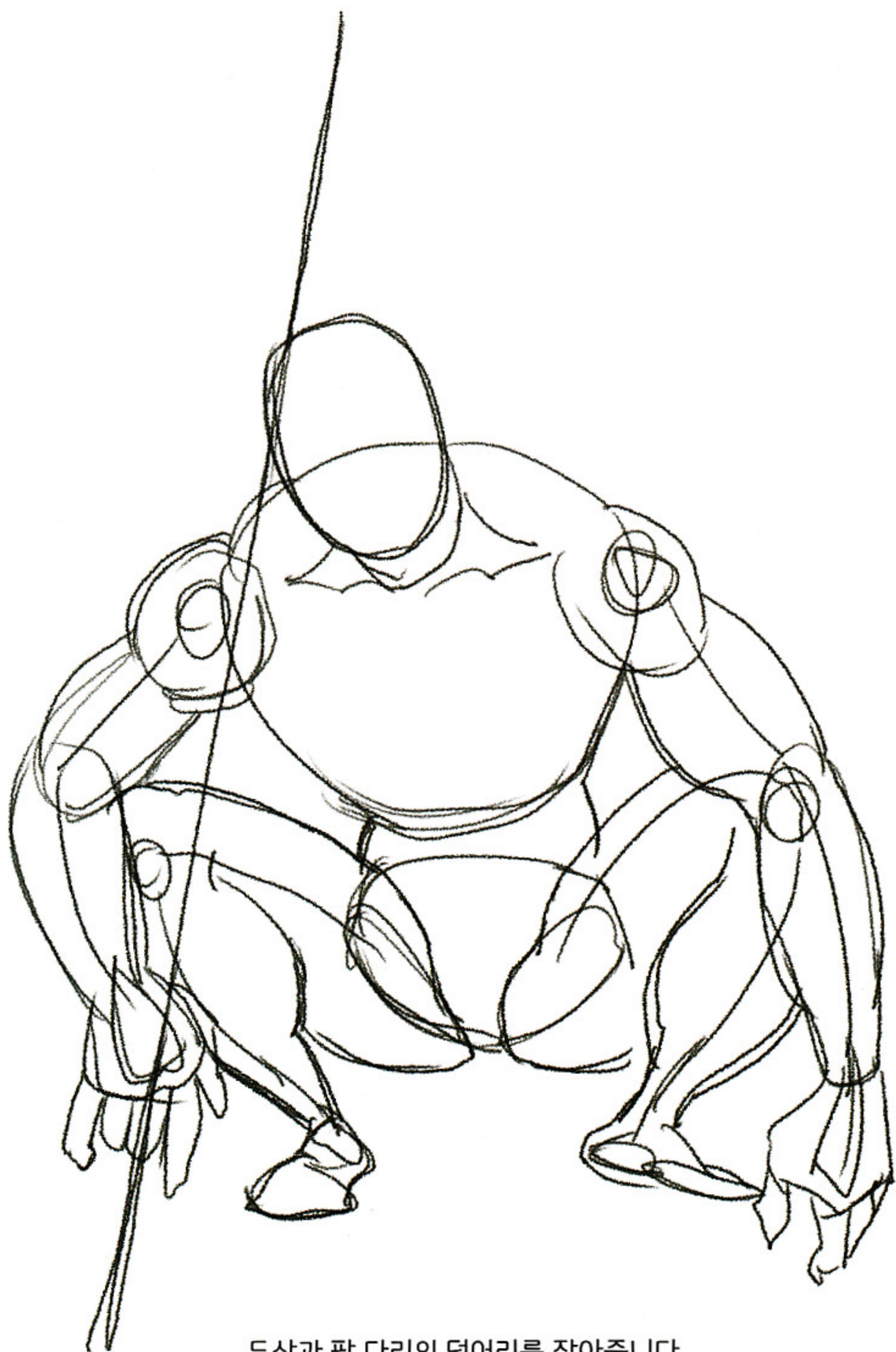
앞은 자세입니다.
상체와 하체의
덩어리를
잡아줍니다.



앞을 볼 때 다리가
아래로 나오게 되니
골반을 그릴 때
다리가 정하는
부분을 신경써서
그려준다

팔 다리의 흐름을
잡아줍니다.
구부정하게
앞아있기
때문에
승모근을
높게 잡았습니다.





두상과 팔 다리의 덩어리를 잡아줍니다.
팔이 다리에 걸쳐지는 자세이기 때문에
팔이 다리보다 뒷쪽에 있거나 겹쳐보이지 않게 주의합니다.



전체적인 디테일을 올려줍니다.



의상 러프를 그려줍니다.
기존 러프 레이어의 불투명도를 낮추고 그 위에 그려주면
알기 쉽고 보기 쉽고 좋습니다.

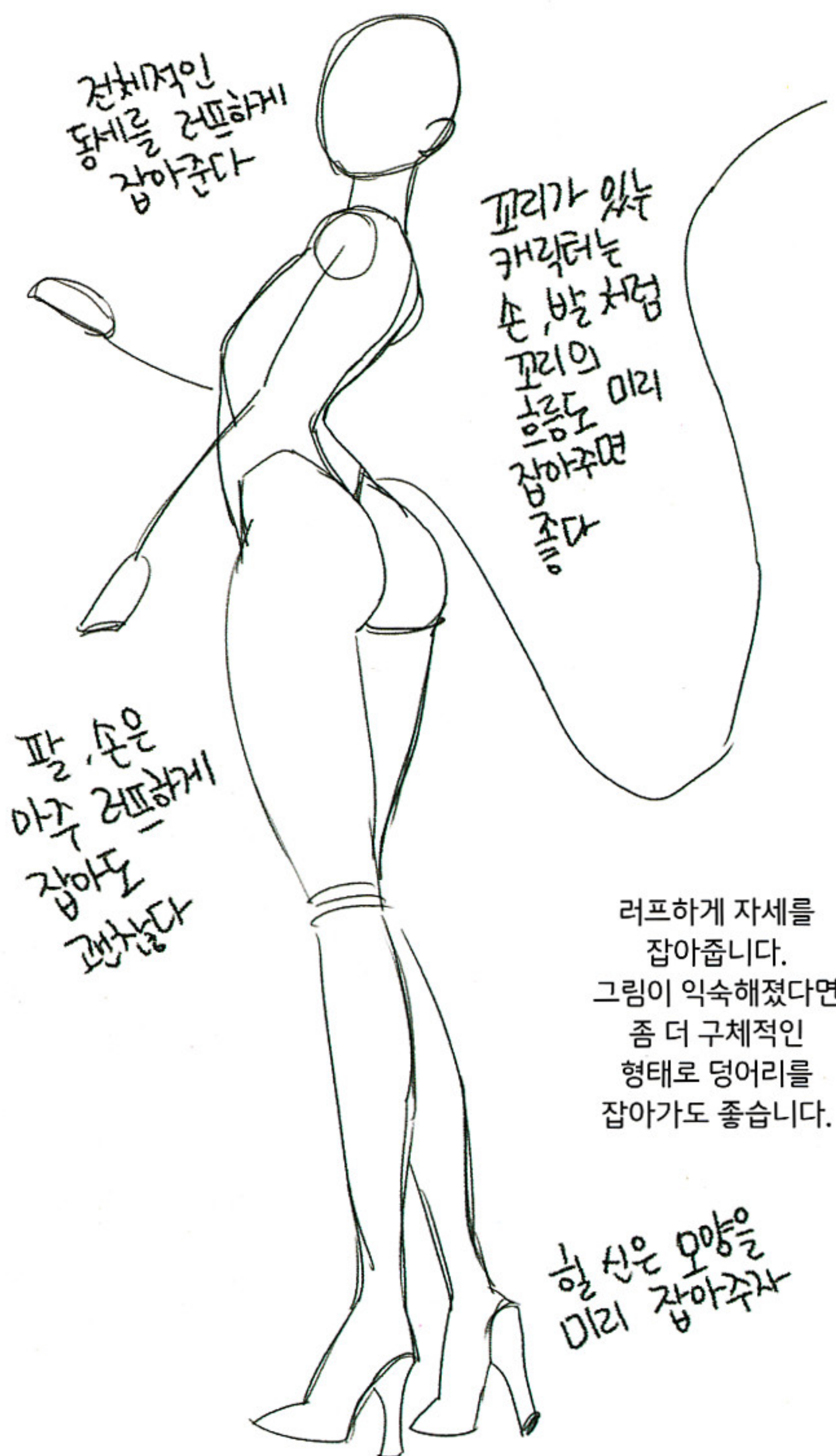


러프 위에 상체 디테일을 넣어줍니다.
상체를 앞으로 숙이고 있기 때문에 복부 쪽에 주름이 많이 생깁니다.



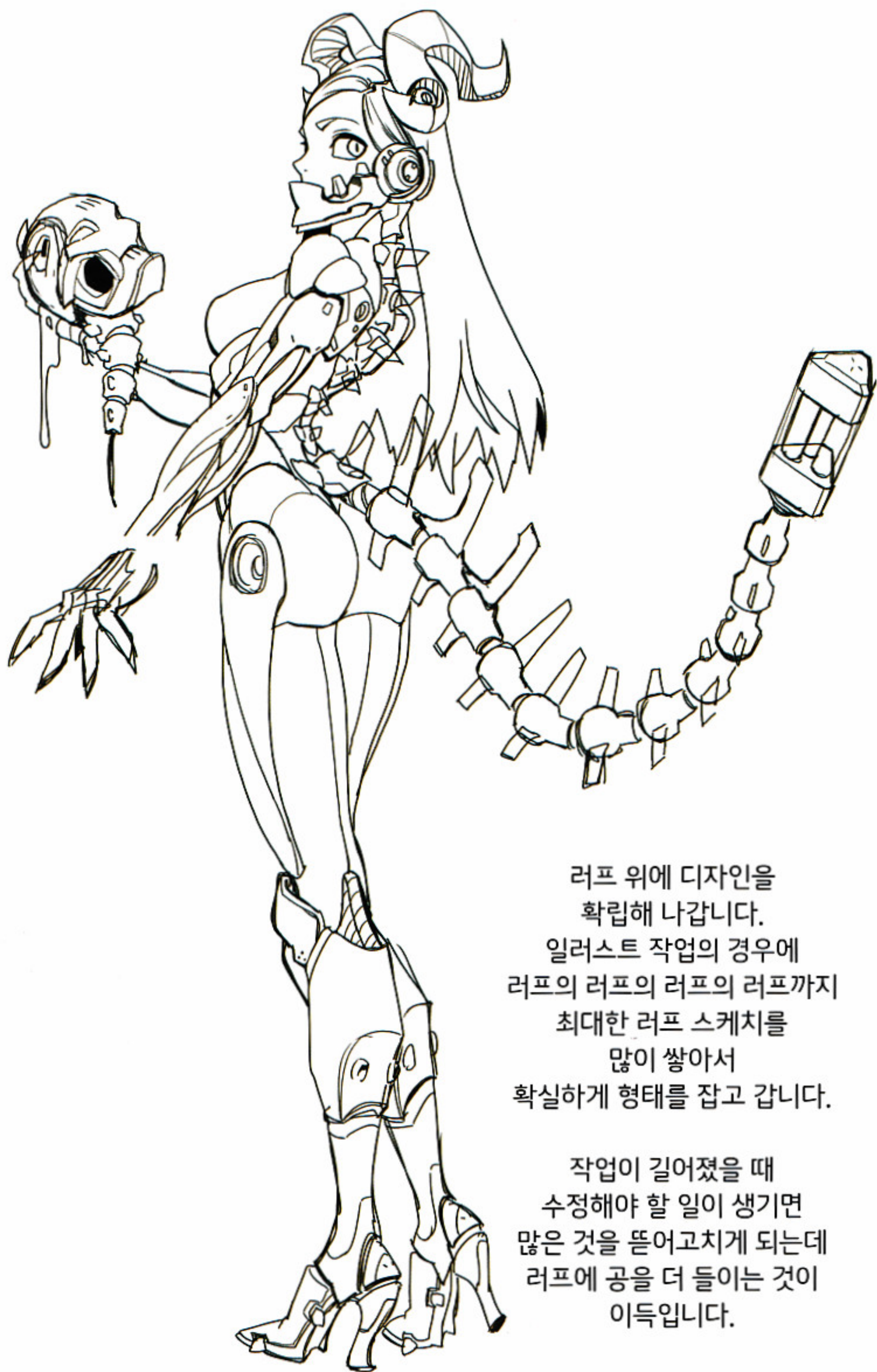
하체 디테일과 수정할 곳을 수정하고
마무리합니다.

[공상과학 용기사]



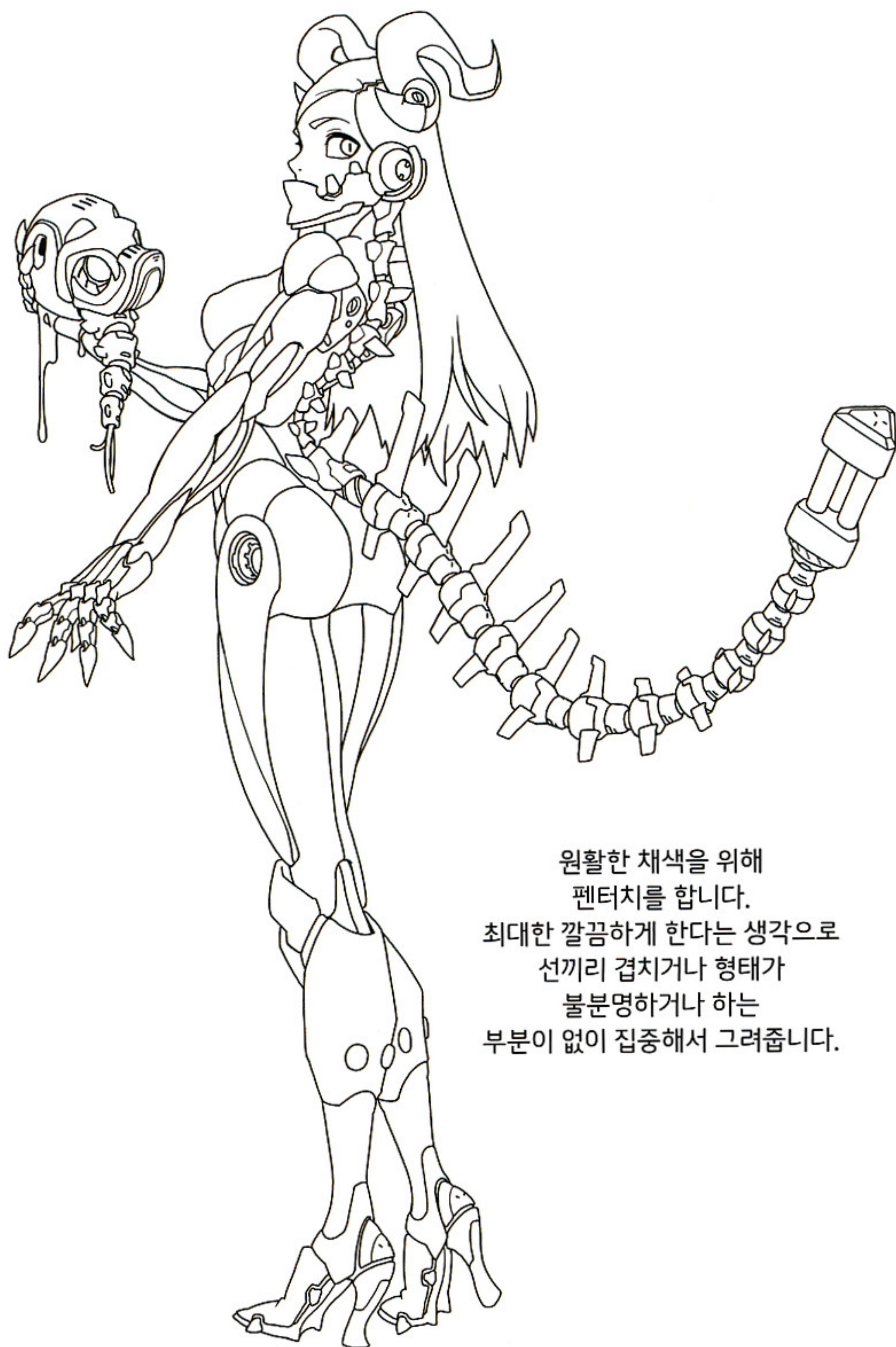


러프하게 디자인을 해줍니다.
먼저 특징이 되는 부분인
뿔이나 턱, 꼬리 위주로
잡아 주었습니다.



러프 위에 디자인을
확립해 나갑니다.
일러스트 작업의 경우에
러프의 러프의 러프의 러프까지
최대한 러프 스케치를
많이 쌓아서
확실하게 형태를 잡고 갑니다.

작업이 길어졌을 때
수정해야 할 일이 생기면
많은 것을 뜯어고치게 되는데
러프에 공을 더 들이는 것이
이득입니다.



원활한 채색을 위해
펜터치를 합니다.
최대한 깔끔하게 한다는 생각으로
선끼리 겹치거나 형태가
불분명하거나 하는
부분이 없이 집중해서 그려줍니다.



밑색을 칠해줍니다.
컬러의 배치는
메인컬러 서브컬러 포인트컬러를
7:2:1 정도의 비율로 잡아줍니다.





명암 표현을 해줍니다.
빛의 방향(주 광원)을 설정하고
그에 맞게 일괄적으로
어두운 부분을 묶어줍니다.



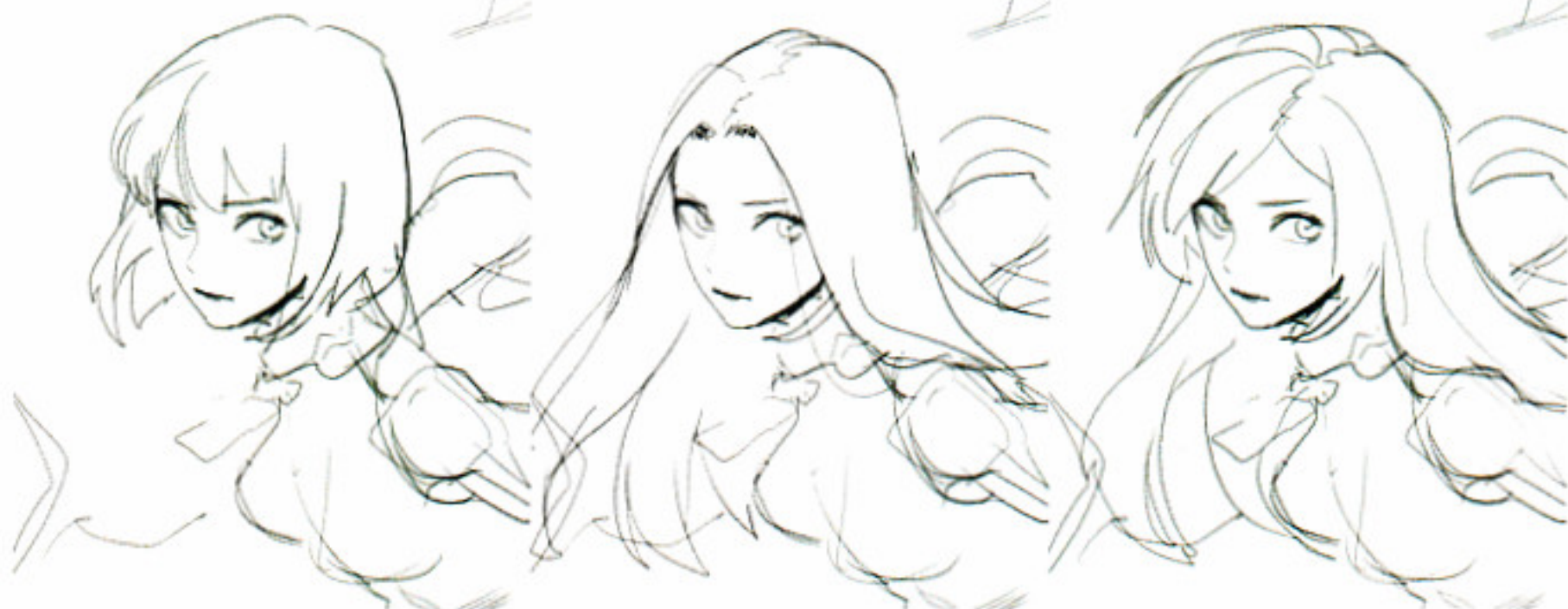
명도와 채도 조정을 해주고
특수효과나 디테일을 추가해서
마무리해 줍니다.
레이어 스타일에서
빛나는 부분에
외부 광선을 적용하였습니다.

I OVERDRIVE I

그리고 싶은 컨셉을 생각하여 러프를 그려줍니다.
전체적인 형태와 디자인의 디테일을 어느 정도 잡아줍니다.



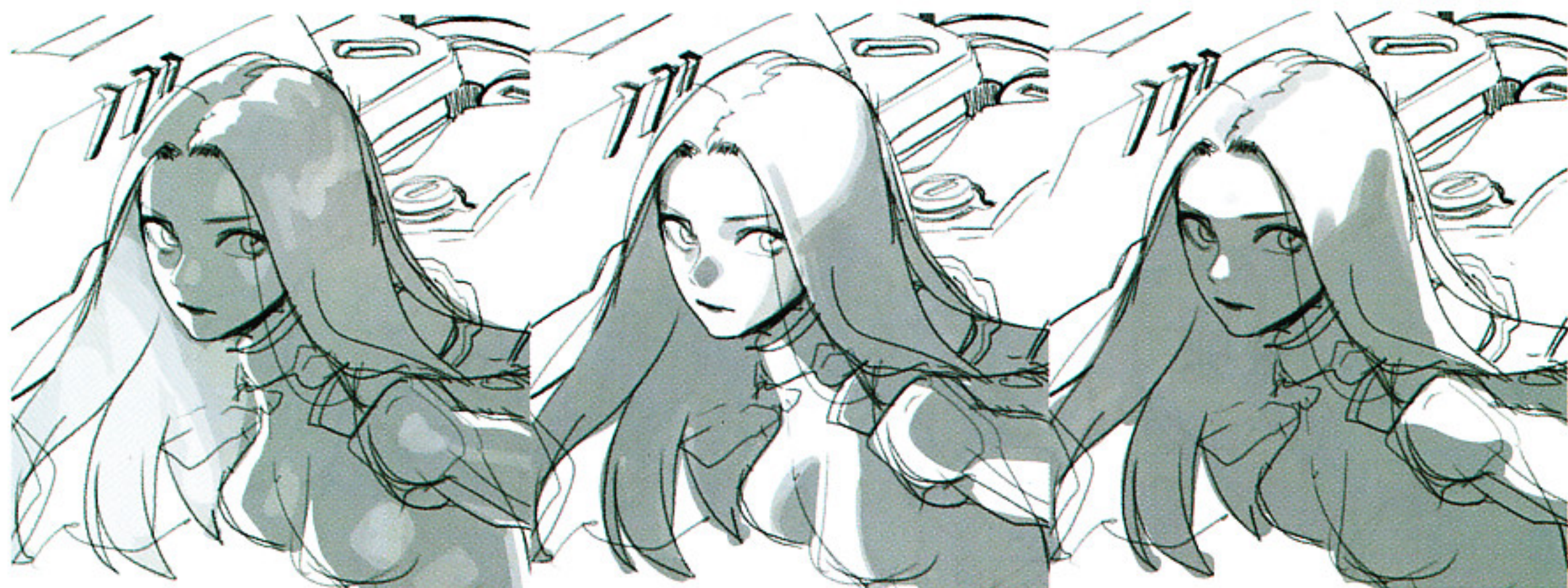
초반에는 헤어스타일 등 여러 가지 시안을 잡아보면 좋습니다.

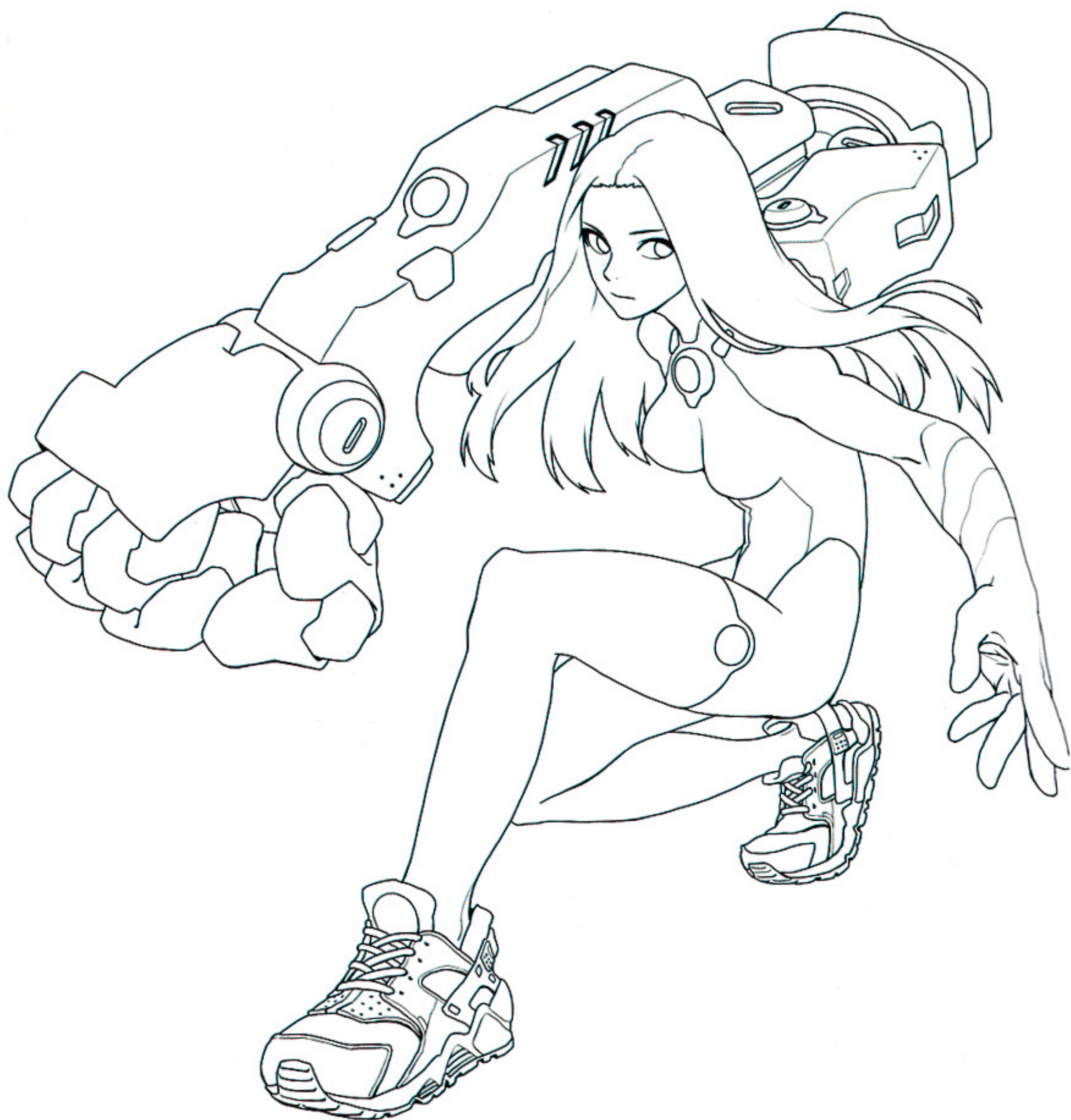


제작한 시안 중에서 마음에 드는 것을 골라 진행합니다.
기계를 그릴 땐 형태를 정확히 맞추는데 주의합니다.

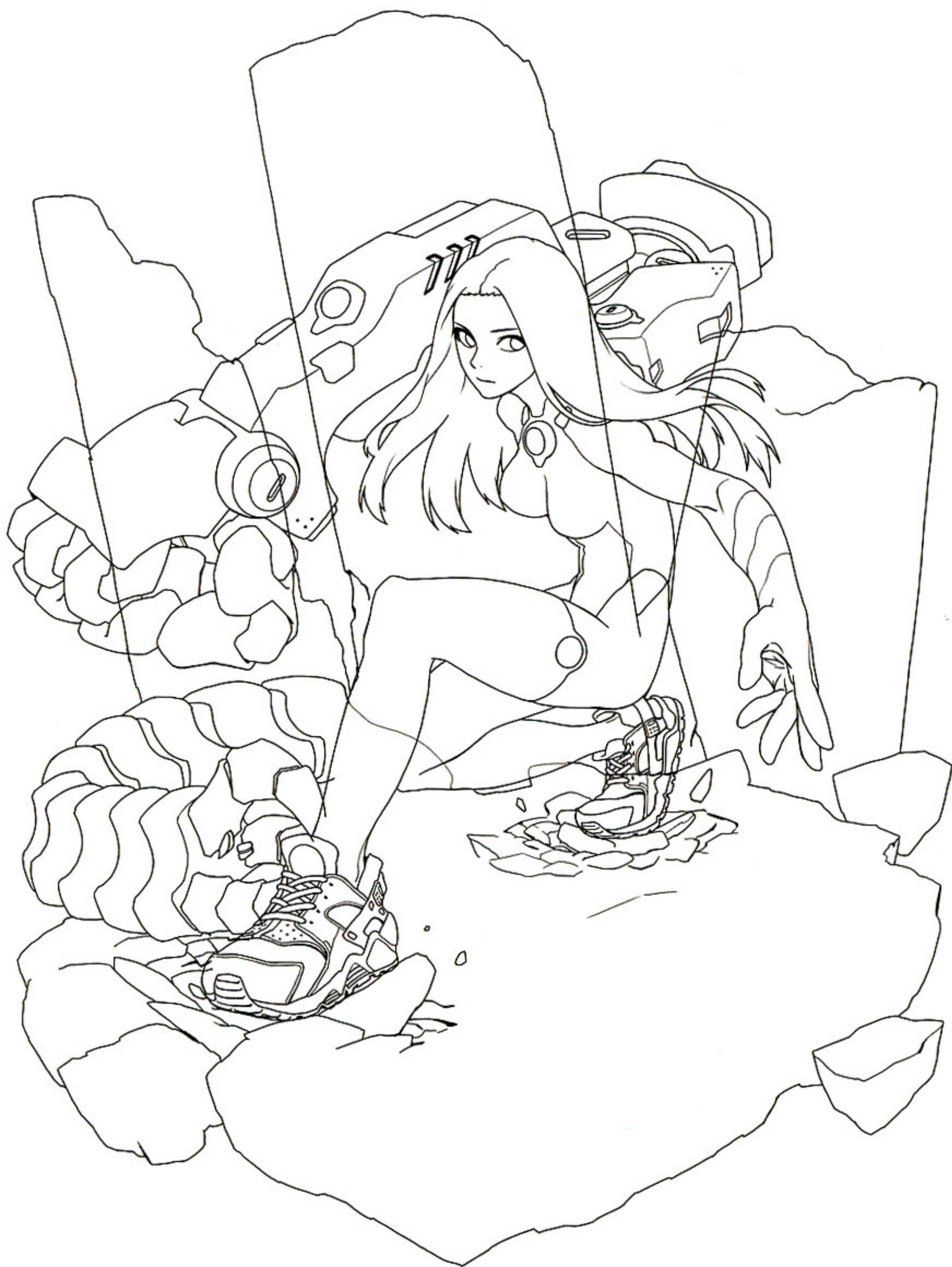


러프 단계에서 광원 계획을
미리 짜 보아도 좋습니다.
설계를 확실히 할수록
나중에 헤메지 않게 됩니다.





펜터치를 해줍니다.
가장 고통스러운 순간일 수 있지만 여기서 잘 해놓아야 나중에 편해집니다.



배경까지 그려줍니다.
여기서 계획 없이 그리는 바람에 시간을 많이 잡아먹었습니다.
항상 설계하고 꼼꼼하게 그리는 습관을 가지도록 합니다.



나머지 부분들도 완성해주고
디테일을 추가한 뒤
깔끔하게 마무리해줍니다.



배경 뒤에 푸른톤과 광원을 깔아 주었습니다.
좀 더 그림의 톤이 어울리게 된 것 같습니다.
살색은 항상 살색이라는 고정관념을 가지면
전체적인 조화가 깨질 수 있으니 주의하십시오.

OVERDRIVE



이제 디테일 표현으로 밀도를 높여주고 특수효과도 넣어줍니다.
전체적으로 톤을 통일해주고 그림이 비어보이지 않게
요소들을 가득 채워준 뒤 마무리해봅시다.

PART 01_ 기초

포토샵 기초 / 선 긋는 법 / 입체 표현 / 자가 체크하기 / 브러시

PART 02_ 머리

눈 / 코 / 입 / 귀 / 홍채유돌근 / 얼굴 / 헤어스타일

PART 03_ 상체

남자 상체 / 여자 상체 / 남자와 여자 몸의 차이 /
남성의 상체를 그리는 순서 / 여성의 상체를 그리는 순서 /
가슴과 어깨 / 여성의 가슴 / 몸통 / 외복사근과 전거근 /
전거근과 광배근 / 승모근 / 광배근 / 팔 / 손 / 손 그리기

PART 04_ 하체

하체를 그리는 순서에 대해서 /
남자와 여자 하체의 차이점 / 골반 / 허벅지 / 무릎 /
엉덩이 / 발

PART 05_ 전신

인체의 도형화 / 인체의 비율 / 투시 / 무게중심 /
체형과 데포르메

PART 06_ 의상

옷주름의 종류 / 재봉선의 효과

PART 07_ 연습해보기

남성 그리기 / 달리는 자세 / 역동적인 자세 / 펀치

PART 08_ 튜토리얼

캐주얼 남자 소녀 그리기 / 기계 팔 소녀 / 마족 불한당 /
공상과학 용기사 / OVERDRIVE

